PC GAMES WORLD FREEWARE #04/06 - BIMESTRALE | OLTRE 30 GIOCHI IN REGALO

PC GAMES WORLD

A SOLI 4,90 EURO CON CD

PMA INTERMEDIA
spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma
ISSN 1825-8026
9 771825 802612 60004

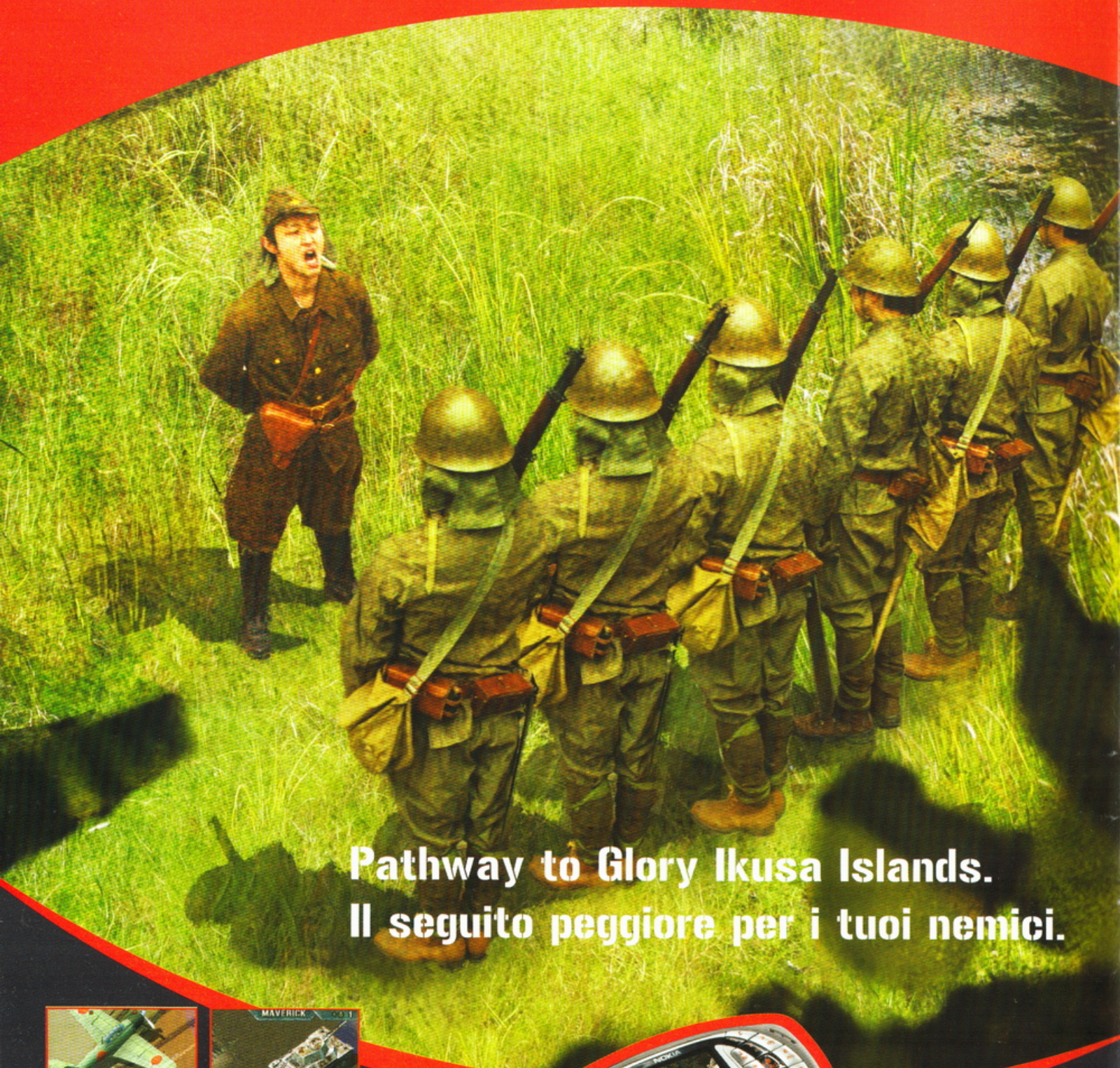
HITMAN BLOOD MONEY

GIOCARE DI RUOLO ONLINE

VI SVELIAMO I TITOLI PIÙ CALDI IN ARRIVO

SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

DUE AGENTI SONO MEGLIO DI UNO

E INOLTRE: TOMB RAIDER LEGEND / D&D ONLINE: STORMREACH / LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

Editoriale Giochi PC & Freeware

Il PC ha vinto

Per tre giorni, lo scorso dicembre, Napoli ha ospitato un evento decisamente importante per il nostro settore. Giochi e videogiochi sono stati i protagonisti assoluti di N-Joy, la prima fiera del genere a essere organizzata in Italia. Nel corso della manifestazione sono stati assegnati dei premi ufficiali per celebrare un anno di giochi nel nostro Paese. Il risultato è stato del tutto lusinghiero per il PC, e indica con precisione come il nostro formato di riferimento sia fondamentale. Ecco, intanto, la lista dei vincitori:

Miglior gioco PC: **F.E.A.R.**
Miglior gioco console: **Resident Evil 4 (GameCube)**
Miglior gioco online: **World of Warcraft**
Miglior gioco portatile: **Nintendogs (Nintendo DS)**
Miglior gioco mobile: **Pathway to Glory (N-Gage)**
Miglior publisher: **Electronic Arts**

A sorprendere è stata l'unanimità con la quale la giuria, composta da giornalisti del settore, ha premiato il kolossal online di Blizzard. L'indicazione è chiara: MMORPG e simili saranno sempre più numerosi, e per il 2006 possiamo aspettarci una vera e propria valanga di esperienze in Rete. Abbiamo quindi deciso di dedicare approfondimenti vari al genere in questo stesso numero, da uno speciale ad hoc passando per anteprime e recensioni di titoli fondamentali.
Insomma: sia che ci si veda online, sia che l'appuntamento sia quello canonico da qui a due mesi con il prossimo numero, sia che vogliamo già darci appuntamento per la prossima edizione di N-Joy... buon anno a tutti.

Francesco Bernacchio, Editor-in-chief

SOMMARIO

Speciale

Anteprime

Recensioni

PC GAMES WORLD
NUMERO 4/2006
Registrazione presso il Tribunale di Velletri con il n. 2/2000
ISSN 1825-8026

SI RINGRAZIANO
Francesco Bernacchio, Bem, Matteo Boccolini, Marco Mogetta, Joseph Toaff, Mattia Della Rocca, Carolina Tocci, Virginia Petrarca, Marta Moròn Tejero, Francesca Di Iulio.

PROOF READER
Michelle De Ville

GRAFICA ED IMPAGINAZIONE
MP Studio
Alessandro Benedetti

PMA INTERMEDIA

PRESIDENTE
Antonio Natale

DIRETTORE RESPONSABILE
Ugo Consolazione

DIRETTORE EDITORIALE
Pasquale Ruggiero

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Alessio Danesi

AMMINISTRAZIONE
Maria Basile
Laura Marinelli
Tiziana Silvestri

STAMPA
GRAPHOS EDITION SRL
Via Karl Marx 9, 06011 - Città di Castello (RM)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P di Angelo Patuzzi spa
Via Bettola, 18 - Cinisello Balsamo (MI)

EDITORE
PMA Intermedia srl
Via Cancelliera, 60
00040 Ariccia (Roma)
Tel. 06.93436290 - Fax. 06.93494233
e-mail: pcgw@magicpress.it

RINGRAZIAMENTI
D. Latina e S. Cementano (Ubisoft), F. Galgani e C. Born (Electronic Arts), R. Gomiero (Imageware), A. Versari, C. Gioito, G. Pasquariello (Microsoft), S. Radin e G. Cosentino (DDE), M. Puricelli (Take-Two Interactive), W. Capriata (Halifax), S. Petrullo e T. Rossi (Pulsar), R. Fusco (Atari), S. Isella (Vivendi Universal Games), F. Carotti e L. Lombardi (Activision)

Dello stesso gruppo editoriale:
XBOX GAMES WORLD - STRATEGY WORLD - AMERICA'S BEST COMICS - JHX - VERTIGO PRESENTA - CLASSIX! - RITUAL

La nuova carica dei Giochi di Ruolo

Dopo il grande successo di World of Warcraft, il 2006 sarà l'anno dei giochi di ruolo online. **Le uscite da tenere d'occhio.**

RF Online

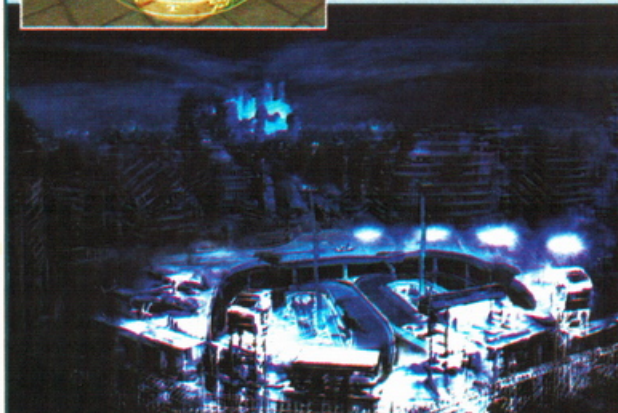
L'unione di fantasy e fantascienza è il biglietto da visita del MMORPG di Codemasters, in uscita per l'anno prossimo. A darsi battaglia saranno tre fazioni principali: l'Accretian Empire, autoritario e militarista; la Cora Holy Alliance con i suoi crociati futuristici ed la Bellator Union, composta principalmente da androidi. Attualmente in fase di reclutamento per il beta testing.

STILE FINAL FANTASY Ricorda i GdR da console, ma è una nuova frontiera.

Age of Conan: Hyborian Adventures

Funcom, già nota agli appassionati di MMORPG per **Anarchy Online**, mette in campo nientemeno che Conan il Barbaro. Hyborean Adventures, secondo la casa statunitense, non sarà un MMORPG al 100% quanto piuttosto un ibrido: i personaggi cominceranno la propria avventura in single player, per poi entrare, solo ad un certo punto del gioco, nell'area massive multiplayer.

Shin Megami Tensei Online: Imagine

L'uscita del MMORPG futuristico-occultista di Atlus è prevista per il 24 luglio 2006. Sarà possibile scegliere differenti stili di combattimento corpo a corpo e a distanza e giocare contro altri giocatori grazie alla prospettiva 3D isometrica, che renderà alcuni dei raid più affollati molto più simili a RTS che GdR. Sarà possibile assoggettare differenti tipi di demoni o addirittura farsi possedere.

Voci da N-Joy

Lo scorso dicembre si è tenuta a Napoli N-Joy, la prima fiera italiana dedicata al gioco e al videogioco. Abbiamo scambiato con Mariasilvia Catalano, direttrice culturale dell'iniziativa, qualche idea sul mondo dei giochi di ruolo.

Come direttore culturale dell'esposizione, puoi dirci quali attività hanno avuto più seguito?
La parte dedicata ai videogiochi è stata sicuramente quella più seguita. I tornei di **Quake IV** e **Call of Duty 2** hanno riscosso un grandissimo successo. Anche i giochi da tavolo sono sempre popolari. Il pubblico non smette mai di amare **Risiko**.

Il gioco di ruolo sembra vivere una seconda giovinezza: la fiera ha confermato questa tendenza?
C'è molta curiosità intorno ai GdR carta e penna: la sessione live di **Masquerade** ha affascinato tantissimo tutti gli spettatori: sembrava davvero la messa in scena di uno spettacolo teatrale. Non c'è abbastanza informazione, e spesso i giocatori di ruolo hanno un'immagine poco accettata "socialmente". Con N-Joy abbiamo voluto contribuire a divulgare un po' di cultura del gioco, e vista la curiosità che i GdR hanno suscitato tra il pubblico, potremmo dire che la missione è compiuta.

Uno dei nuovi fenomeni del gioco di ruolo è la nascita di numerose comunità online. Che cosa pensi di questo fenomeno, credi che serva per avvicinare un pubblico più vasto ai giochi di ruolo?
Si tratta sicuramente di giochi molto belli e interessanti, ma sono convinta che in un gioco di ruolo sia indispensabile guardarsi negli occhi. Per me è indispensabile l'aspetto sentimentale del gioco. Nella mia esperienza di master e giocatrice ho sempre dato grande importanza al rapporto con le persone che avevo davanti. Ho provato **World of Warcraft**, ovviamente, ma per quanto lo abbia trovato fatto molto bene, credo sia estremamente freddo. Non c'è tempo per riflettere e la dimensione della chat è estremizzata: non è esattamente così che intendo il gioco di ruolo.

Pensi che lo sviluppo di nuove tecnologie possa aiutare in questo senso? Sarebbe possibile guardarsi negli occhi tramite webcam, e pensare ad altre forme di interazione in un futuro ancora più lontano.
Certo: ma si tratterà comunque di un altro tipo di gioco. Questo scenario mi ricorda **Il Sole Nudo** di Isaac Asimov, che racconta benissimo la differenza tra vedersi in video e guardarsi in viso, e di come questo possa cambiare un rapporto di scambio. Non è possibile conoscere davvero una persona chattando: con N-Joy volevamo anche dare l'occasione ai ragazzi di incontrarsi di persona, per la prima volta.

Credi che il videogioco di ruolo soffra del problema del master? Può esistere un GdR senza master?
La figura del capo è fondamentale, così come l'importanza di un punto di riferimento. Del resto, nel gioco c'è sempre qualcuno che comanda e qualcuno che vuole essere comandato. Anche nei GdR online ci sono i quest master, ma resta comunque tutto prefatto. La gabbia è allargata, ma è pur sempre una gabbia: il GdR elettronico sarà un vero GdR solamente quando sarà possibile creare mondi virtuali nella mente. Ma a questo punto, potremo parlarne solamente tra trecento anni... ci rivediamo qui?

World of Warcraft: The Burning Crusade

Le 8000 persone riunitesi alla Blizzcon per assistere alla presentazione della prima espansione di **World of Warcraft** non sono certamente rimaste deluse dalle novità che Blizzard ha in serbo per **The Burning Crusade**: due nuove razze, una per l'Alleanza e una per l'Orda (gli affascinanti Blood Elf), e una versione parallela dei mondi di gioco già esplorati sono gli ingredienti che hanno indotto un'attesa spasmodica nei fan. Gli sviluppatori, tuttavia, hanno intenzione di prendersi tutto il tempo loro necessario, e l'espansione non verrà certamente commercializzata prima dell'estate 2006.

WOW premiato

World of Warcraft ha letteralmente trionfanto nel corso della Fiuera del Gioco e Videogioco N-Joy (**www.n-joy.it**), svoltasi a Napoli dal 2 al 4 dicembre. Il GdR online di Blizzard ha ricevuto il Premio Idra come miglior gioco online dell'anno, ottenendo l'unanimità dei voti da parte della giuria, composta da giornalisti del settore. Nella foto, il premio consegnato a Vivendi Universal Games.

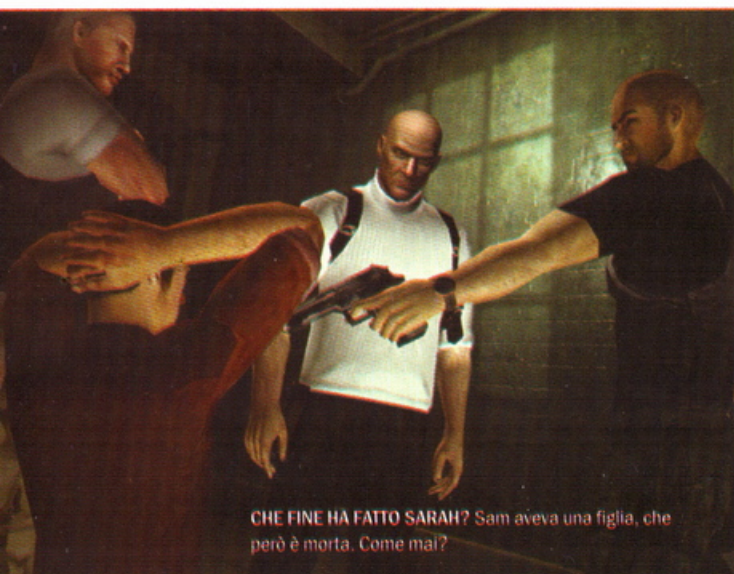
Splinter Cell: Double Agent

Doppio agente, doppio divertimento?
Di certo, Sam Fisher non è più lo stesso.

L'introspezione psicologica, la difficoltà delle scelte di un agente costretto a infiltrarsi in una pericolosa organizzazione terroristica, e ovviamente la tensione di poter condannare milioni di persone con una mossa sbagliata sono i perni su cui ruota il quarto capitolo di **Splinter Cell**. La serie ispirata ai romanzi di Tom Clancy tenta un approccio innovativo rispetto all'ammazzali tutti senza farti scoprire che ha dominato i precedenti episodi (e diciamocelo, un altro clone dei primi tre sarebbe stato banale). Le missioni stealth continueranno a essere centrali nel gameplay, ma stavolta il nostro Sam Fisher dovrà fare ben più che nascondersi nell'ombra. Caduto in depressione dopo la misteriosa morte della figlia, Sammy decide di accettare una missione che sfiora il suicidio: per conto dell'NSA il nostro eroe dovrà infiltrarsi in un gruppo di terroristi, sabotando dall'interno i loro piani di distruzione. L'NSA lo rende un criminale famoso, attraverso alcune rapine messe in scena, e lo spedisce nella stessa cella del capo della JBA, il gruppo terroristico su cui il nostro deve indagare... Dopo una rocambolesca evasione Sam dovrà mostrare la sua lealtà alla JBA, e la tensione comincia subito a mostrarsi: accettare di uccidere a sangue freddo il pilota dell'elicottero, preso in ostaggio durante l'evasione, sarà la prima prova di lealtà della nostra spia definitiva. Il gioco perde parecchia linearità, puntando su diversi svolgimenti a seconda delle decisioni e delle azioni del giocatore: uccidere troppi terroristi significa giocarsi la copertura, mentre temporeggiare troppo può far sì che i loro piani vadano in porto troppo presto, lasciando milioni di vite umane sulla già provata coscienza di Sam. Non ci sarà più la

IL NUOVO CHE AVANZA Sembra che la tendenza a stravolgere le serie abbia colpito anche Ubisoft.

rassicurante voce dell'NSA nell'orecchio di Sam a guidarlo nei livelli e a definire i suoi obiettivi, al giocatore viene lasciata mano (quasi) libera in una quantità di livelli non-lineari. Inutile dire che **Splinter Cell: Double Agent** si avvale di una quantità di finali differenti, a seconda della strategia adoperata dal giocatore, cosa che non può che aggiungerelongevità, alla quale contribuiscono anche un set di livelli unici, giocabili solo se si è optato per una determinata scelta durante il gioco, nel più classico schema "a bivi". Le missioni saranno ambientate in estremo oriente ed in Africa, oltre che negli Stati Uniti. Ubisoft promette ambientazioni dettagliatissime: tempeste di sabbia, interi livelli subacquei, lanci con il paracadute sono solo alcune delle situazioni che Sam Fisher dovrà affrontare. Il gameplay promette bene: una delle principali innovazioni è la disponibilità ad intermittenza di tutte quelle armi ed i vari aggeggi ultratecnologici che hanno reso famosa la serie (e le opere di Tom Clancy). Durante le missioni sotto copertura si potranno usare solo le armi del mercato nero, messe gentilmente a disposizione dai terroristi, oltre ad alcuni gadget facilmente occultabili, (ma non fatevi vedere dai vostri "compari" mentre tirate fuori il palmare targato NSA e uploadate sul satellite le ultime soffiate) oltre all'immortale coltello che dal lontano esordio è il segno distintivo della nostra spia preferita. Anche all'interno del rifugio dei terroristi, ci sarà un tipo di gioco inedito: occorrerà incrementare il proprio credito, parlando con tutti i vari membri dell'organizzazione, che potranno accompagnarvi in alcune missioni. Inoltre ogni tanto bisognerà ascoltare conversazioni o sbirciare alcuni documenti, e qui occorrerà muoversi

SAI CHE C'È DI NUOVO Snake si farà nuovi amici, ma non potrà rivelare loro la sua identità.

CHE FINE HA FATTO SARAH? Sam aveva una figlia, che però è morta. Come mai?

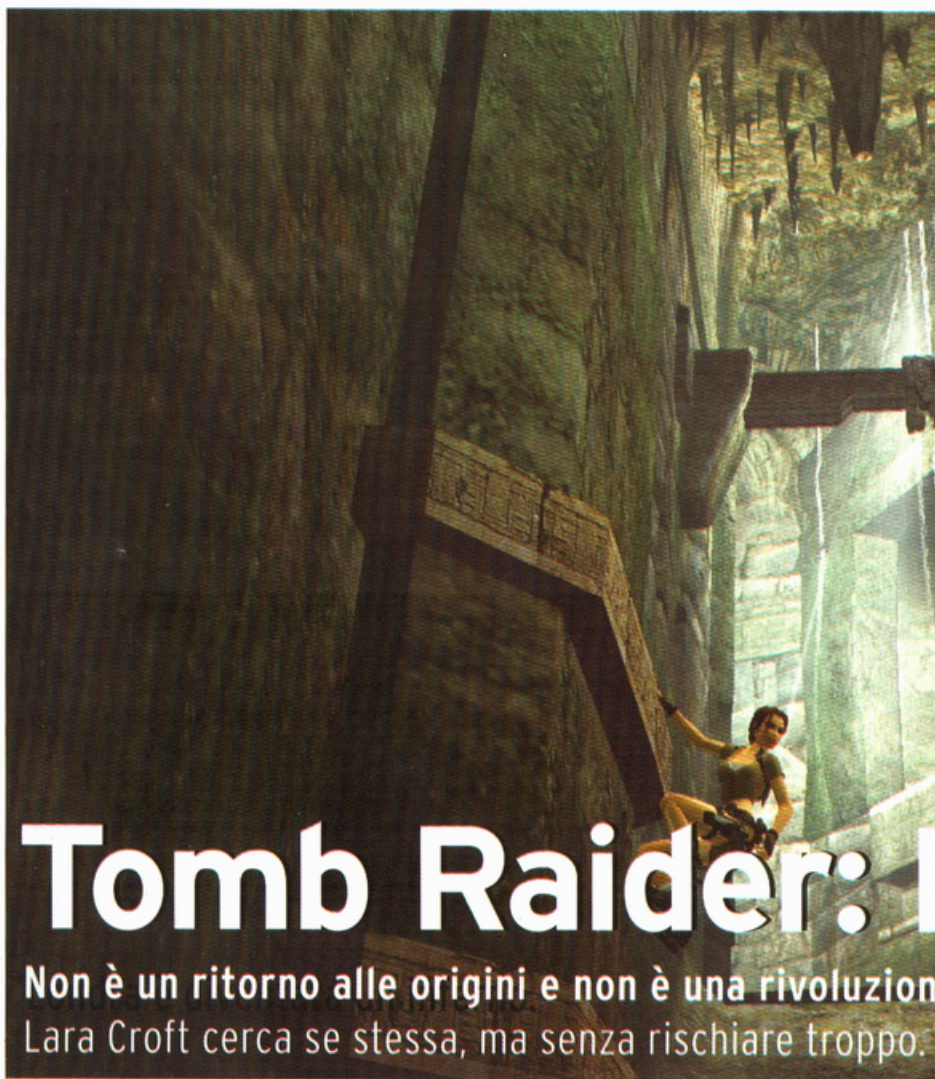
con circospezione. Un terrorista che vi scopre a frugare in documenti riservati non può essere messo a tacere con una provvidenziale pallottola, o l'organizzazione avrà la certezza di avere una spia nei ranghi. Ben tre laboratori Ubisoft stanno lavorando a pieno ritmo sull'adattamento del motore di gioco. Gli studi di Montreal, di Shangai e di Annecy in Francia, responsabili rispettivamente dei tre precedenti episodi, questa volta uniscono gli sforzi, mirando soprattutto ad una resa eccellente su tutte le piattaforme. Sembra inoltre che ogni versione implementerà livelli differenti, pur rimanendo fedeli alla storyline di fondo. Ubisoft, del resto, non è nuova a mettere in commercio versioni leggermente differenti dello stesso gioco a seconda delle piattaforme.

Ciò che sappiamo per certo è che sarà disponibile il multiplayer cooperativo e versus, nelle modalità "spie contro mercenari" e "spie contro spie", non più 2 vs 2 come nei precedenti episodi, ma 3 vs 3. Sembra che le spie potranno contare su una agilità quasi inumana mentre i mercenari (chiamati stavolta Ypsilon force) saranno dotati di droni-sonda capaci di intrufolarsi nei posti più remoti per scovarle. Sia la versone PC che quelle per console saranno dotato di un ranking online completamente rinnovato.

IL PARERE DI PCGW

Il radicale cambio nella linearità della storia promette davvero bene, così come le nuove modalità multiplayer, ma a parte qualche screenshot non abbiamo certezze su grafica o fluidità del motore. Comunque un titolo da tenere sott'occhio.

Sviluppo .... Ubisoft Montreal
Prodotto .... Ubisoft
Uscita .... Marzo 2006
www.bewaresamfisher.com

L'ULTIMO ATTO? Questo potrebbe essere l'ultimo Splinter Cell. Noi non ci crediamo.

Tomb Raider: Legend

Non è un ritorno alle origini e non è una rivoluzione:
Lara Croft cerca se stessa, ma senza rischiare troppo.

Dopo gli insuccessi delle ultime apparizioni, le attenzioni dedicate al ritorno di Lara Croft sono state particolarmente approfondite. L'eroina più famosa dei videogiochi, una vera icona dei tempi moderni ma non troppo, si ripresenta ai suoi fan in un titolo studiato per offrire il massimo, sia dal punto di vista del gioco che per quello che riguarda l'approfondimento del personaggio nel suo contesto. Lara è stata ristudiata dall'inizio, e attraverso un attento recupero delle idee che hanno funzionato meglio in passato, sono state compiute delle scelte relative al modo e al mondo in cui farla muovere, in cui il piacere della scoperta e dell'esplorazione del territorio fossero al primo posto. Il personaggio è stato ricostruito senza ricorrere a tentazioni fotorealistiche, che avrebbero potuto corrompere il legame tra i fedelissimi della serie e la sua riconoscibilità iconica. Certo è che per Lara gli anni non sembrano proprio passare mai, e anzi, diventa sempre più bella. L'inventario è stato modellato sul personaggio stesso, in modo da poter tenere sempre sotto controllo gli oggetti e le armi a disposizione, senza dover interrompere continuamente l'azione per verificare il numero delle granate nella cintura. Anche la giocabilità, che ultimamente era sempre stata farraginosa, è stata sensibilmente ritoccata, in modo da eliminare i movimenti poco credibili e le involontarie cadute nel vuoto. L'intelligenza stessa del personaggio è stata accresciuta, per permetterle di salvarsi da sola, magari aggrappandosi ad un costone roccioso, nei casi di errori marginali. Enigmi con molteplici soluzioni e nuove strategie di gioco, per il titolo che dovrebbe segnare il grande ritorno di Lara sulla scena . **Tomb Raider Legend** sta arrivando.

AGILE E SCATTANTE
Lara mette di nuovo in mostra le sue doti atletiche.

IL PARERE DI PCGW

*La scelta di semplificare alcuni movimenti di base, unita alla grande attenzione con la quale è stata gestita la telecamera di **Tomb Raider Legend**, dovrebbero permettere a Lara di tornare a scalare le classifiche di gradimento. Speriamo sia vero!*

Sviluppo .... Crystal Dynamics
Prodotto .... Eidos Interactive
Uscita 2006
www.tombraider.com

Neverwinter Nights 2

Finalmente i primi dettagli su questo attesissimo seguito: master di tutto il mondo, unitevi!

Dopo **Knights of the Old Republic**, un altro titolo passa dalle mani di BioWare a quelle di Obsidian, pur continuando ad essere sviluppato gomito a gomito dalle due software house. Il seguito di **Neverwinter Nights**, una sorta di epitome di tutto quel che fa felice il giocatore di ruolo convinto, era già stato annunciato più di un anno fa, ma le prime vere notizie sul gioco non sono trapelate che da qualche mese. Un po' tutti ci aspettavamo che, vista l'enorme community sorta attorno al capostipite, le molte proposte degli appassionati per migliorare il capitolo successivo sarebbero state accolte e passate attentamente al vaglio, e così è stato. Il primo **NWN** era sostanzialmente, pur basandosi sull'ambientazione D&D di Forgotten Realms, un vero e proprio editor di scenari, mostri, storie e script, grazie al potentissimo tool Aurora approntato da BioWare. Era poi soprattutto online che la sua possanza si dispiegava (e tuttora si dispiega) pienamente e nel complesso si tratta di uno dei titoli più importanti per il genere CRPG assieme ai suoi diretti predecessori **Baldur's Gate** e **Icewind Dale**. Ora il CEO di Obsidian Feargus Urquhart, un nome che sembra saltare fuori dalle miniere dei nani di Throgh, ci dice che l'obbiettivo del team non sarà "reinventare la ruota", ma che allo stesso tempo l'intenzione non è quella di limitarsi a dare una pulita alla grafica e alle funzioni di NWN, celando lo stesso gioco sotto una coltre scintillante.
La storia si apre su un piccolo villaggio di West Harbor. Il nostro alter ego per la storia principale è un vero duro, e quando un attacco tutt'altro che improvvisato colpisce il villaggio, lui e alcuni compagni riescono a respingerlo senza troppe difficoltà. Lo spunto più

EDITOR DI LIVELLI Guardate questo scenario e pensate che con un pizzico di abilità potrete ricrearlo interamente.

DETTAGLI IMPRESSIONANTI Un bel focolare è quel che ci vuole per rinfrancarsi dopo uno scomodo viaggio.

interessante in una storia che si basa su premesse tipiche, oltre che ovviamente nella narrazione complessa e ramificata, sta proprio nello status di partenza del protagonista. Niente lo distingue dalle masse che brulicano nelle città, nessun nobile o altra celebrità gli userà trattamenti di favore e in generale il giocatore dovrà veramente guadagnarsi la sua popolarità, dal momento che tutti gli eventi del gioco sono stati soppesati in modo da avere una causa e un effetto attendibili. Le scelte morali condizioneranno anche l'entrata nel gruppo di tre compagni d'imprese, selezionati da una rosa di decine e tutti dotati, oltre che di una propria personalità e di una storia delineata, anche di motivazioni precise. Gli altri membri del party possono essere controllati da altrettanti giocatori umani oppure dalla IA, ma in entrambi i casi intendono essere ben più che semplici marionette al seguito del protagonista.
Quel che però farà davvero la differenza nel nuovo gioco sarà sicuramente il nuovissimo tool per la creazione delle campagne, in fase di perfezionamento e integrato con le idee dei game designer e dei modder amatoriali che hanno voluto dire la loro sugli innumerevoli forum dedicati al gioco.
La grafica appare già da ora stellare, realistica e raffinata, animata da mille piccoli dettagli mozzafiato e impreziosita da una incredibile gestione dell'illuminazione tramite la quale il sole che sorge proietta ombre realistiche sul suolo. Un capolavoro annunciato? Solo il tempo saprà dircelo, ma tutto considerato, noi ci sbilanciamo e siamo abbastanza fiduciosi nel fatto che questo secondo capitolo non farà rimpiangere i fasti del prequel.

IL PARERE DI PCGW

Ora come ora, non riusciamo a trovare nessun aspetto negativo nelle proposte e negli annunci che Obsidian e BioWare stanno iniziando a rilasciare per NWN 2: tutto quello che vogliamo è avere tra le mani questo titolo e iniziare a creare le nostre avventure personalizzate!

Sviluppo .... Obsidian Entertainment
Prodotto .... Atari
Uscita 2006
www.atari.com/nwn2/

Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo II

I nostri piedi da Hobbit sono forti e resistenti: pronti a tornare nella Terra di Mezzo per una nuova guerra?

La sterminata mole di informazioni, di leggende e di dati storici che Tolkien ha generato per **Il Signore degli Anelli** e la potenza immaginifica con la quale Peter Jackson ha dato vita ai personaggi del libro restano saldamente nelle mani di Electronic Arts, che non intende far esaurire la vena di tie-in incassamilioni legati alla Trilogia: la lunga lista di titoli prodotti grazie alla prestigiosa licenza dalla software house più vicina al mondo del cinema si arricchirà ben presto di un nuovo esponente. Il seguito di **Battle for Middle-Earth**, buono strategico in tempo reale che tuttavia si era rivelato sin troppo semplice rispetto al nome che portava e alle aspettative dei fan della strategia, trova la sua collocazione temporale ancora una volta all'interno degli eventi che segnano la Guerra dell'Anello, vista però da un'angolazione particolare: il punto d'attenzione si sposta a nord, con le armate di una Dul Guldur reclamata dai Nazgul incombenti sui guerrieri nani ed elfici in una battaglia che mette a ferro e fuoco Minas Tirith. E ora, dopo aver educato una larga fetta di pubblico alle regole base del genere, EA può permettersi di arricchire la formula di caratteristiche nuove e affascinanti, oltre che di razze che forse avrebbero dovuto fare la loro comparsa già nell'episodio precedente. Prevedibilmente, i Nani sono gli artigiani e i minatori della Terra di Mezzo e loro è il predominio sulla costruzione delle macchine da guerra, gli Elfi sono perfetti arcieri ma non eccellono nel combattimento corpo a corpo, e i Goblin devastano ogni cosa, forti di una sete di distruzione senza pari, grazie ai Giganti e agli Orchi di cui dispongono. Tutte le fazioni in guerra, inclusi gli eserciti riuniti di Gondor e Rohan, sono state dotate di capacità bilanciate e hanno acquisito la possibilità di costruire edifici e città secondo un avanzamento libero e quasi totalmente personalizzabile, sdoganando così dagli schemi prefissati del prequel che, pur offrendo un certo ordine nello sviluppo per evitare frustrazioni, potevano

STRAGE I Giganti stanno massacrando le truppe elfiche, il che può essere un male ma anche un bene.

risultare limitanti.
In **La Battaglia per la Terra di Mezzo II**, lo scenario acquista dunque un'importanza decisamente maggiore ai fini della strategia, ma non bisogna pensare che questo sia l'unico cambiamento di una certa importanza. Le truppe possono dividersi e proseguire separatamente e, soprattutto, intelligentemente, agendo secondo le loro aree di competenza per facilitare il compito al giocatore, con gli arcieri che si dispongono nelle retrovie lasciando il passo ai fanti e plotoni di unità scelte che possono essere spediti in ricognizione o a compiere missioni particolari nella lunga serie di campagne che compongono il gioco e che, stavolta, si susseguono ponendo ciascuna un tassello per la formazione di una storia complessa e coerente, in modo da ovviare alle difficoltà riscontrate in questo senso nell'episodio precedente.
Se poi il maniaco della personalizzazione totale dovesse iniziare a mugugnare perché già pensa che sarà obbligato a impersonare uno degli eroi previsti dal gioco, si sorprenderà nel sapere che vi troverà un potente tool di creazione del personaggio con parametri totalmente modificabili, dall'aspetto esteriore al set di abilità peculiari. Abilità che comprendono anche numerose Summon, diverse a seconda della fazione: non solo Balrog, ma anche Tom Bombadil (!) e una Galadriel in versione "Regina Oscura" che costituisce l'unità definitiva per i cosiddetti buoni così come Sauron lo è per i cattivi. La grafica da strategico in tempo reale classico appare comunque ben modellata e, soprattutto, l'acqua non è mai stata così bella. Non vediamo l'ora di trovarci davanti il gioco finito, considerato che la build messa a disposizione della stampa qualche tempo fa era afflitta da alcuni bug anche piuttosto gravi. Il primo episodio ci aveva appassionato nonostante alcuni difetti marginali, e siamo convinti che per l'occasione il team di sviluppo, la divisione LA di EA, abbia superato la maggior parte dei problemi.

IL PARERE DI PCGW

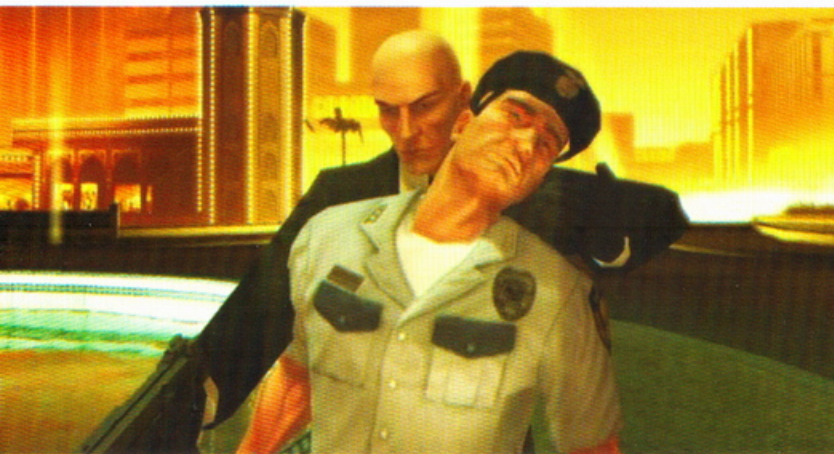
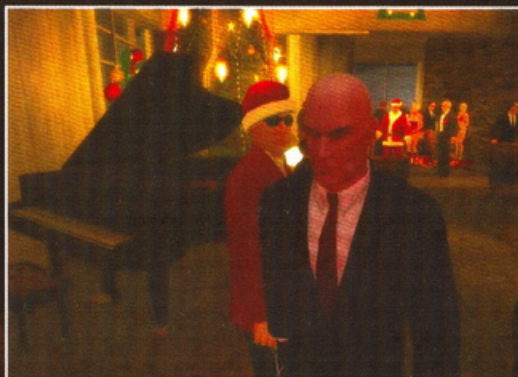
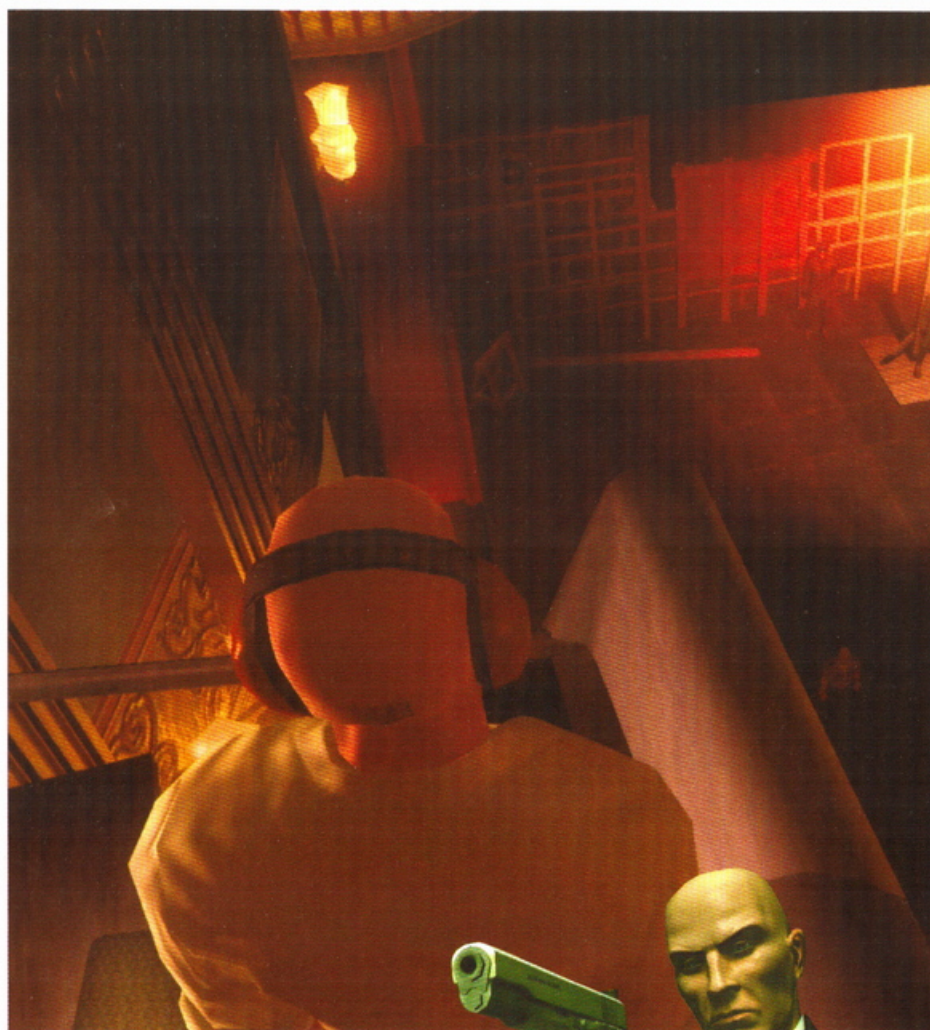
Non possiamo non riconoscere che EA sta facendo del suo meglio per arricchire di nuovi elementi d'interesse una formula di gioco forse poco profonda, fra evocazioni e costruzione libera. Vi terremo aggiornati sugli sviluppi di questo promettente titolo.

Sviluppo .... EA Los Angeles
Prodotto .... Electronic Arts
Uscita 2006
www.electronicarts.co.uk

Hitman: Blood Money

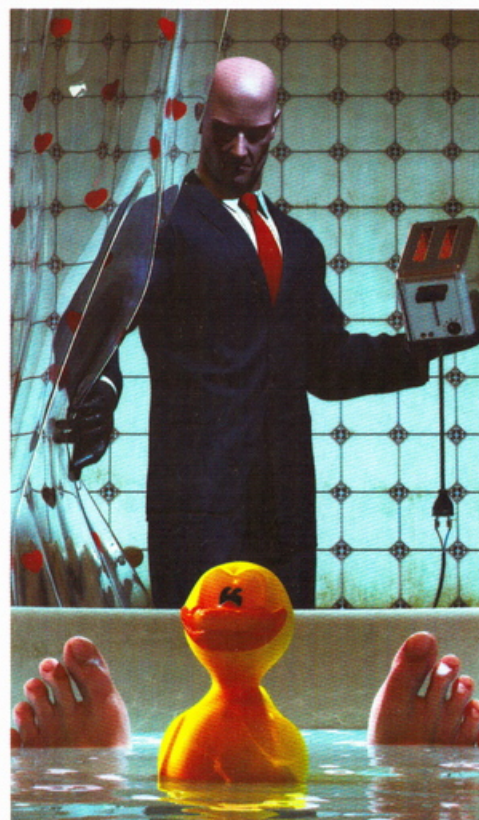
Come vi sentireste se da predatore **diveniste improvvisamente preda?**

Le polemiche relative alla violenza nei videogiochi spesso sono opportune. Ma quando il personaggio violento in questione è costruito senza alcun dubbio per essere tale, allora parliamo di un prodotto sviluppato con prudente intelligenza. Non è la violenza l'errore, è la mancanza di giustificazioni e motivazioni a fare la differenza.

Per questo il ritorno di Hitman, il calvo e spietato killer professionista, è di certo una delle sorprese più gradite del periodo post natalizio. Vestiremo nuovamente i panni dell'Agente 47 (chissà se gli sviluppatori conoscono la numerologia della tombola) in un episodio ancora più vasto e curato dei precedenti, e avremo a disposizione un intero mondo in cui svolgere la nostra discutibile ma proficua professione. Le modalità di esecuzione della missione che ci è stata affidata sono da prendere attentamente in esame, e sono molto più importanti del solito. Se siete abituati a fare tutto allo scoperto, senza preoccuparvi delle conseguenze, sicuramente non avrete mai giocato a un titolo della serie, e volendo avvicinarvi per la prima volta a **Blood Money** dovrete imparare assolutamente l'arte del movimento silenzioso, del sotterfugio e del diversivo. Ogni livello richiede di eliminare dei bersagli precisi secondo un ordine di importanza prestabilito, e per raggiungere lo scopo occorre farsi vedere il meno possibile e soprattutto evitare di essere riconosciuti. Un briefing invisibile provvederà infatti a mettere in atto il nuovissimo sistema della notorietà, presentandoci, alla fine di ogni lavoro, la testata di un giornale: se le efferate prodezze del sicario finiranno in prima pagina, vorrà dire che il suo datore di lavoro avrà dovuto inventare una buona storia di copertura per evitare uno scandalo, e che sarà necessario stare più attenti, la prossima volta. Anche perché, ogni volta che altri saranno costretti a finire il vostro lavoro, il compenso sarà decurtato di conseguenza. I soldi, però, non sono da trascurare per

nessun motivo, perché consentono di attuare una serie di miglioramenti sulle armi a propria disposizione e di comprarne di nuove, arricchendo l'arsenale per adeguarsi alla crescente complessità dei livelli. E l'aggiornamento in questione sarà fondamentale, dal momento che una serie di omicidi in serie, tesi ad eliminare i nostri "colleghi d'agenzia", ci spinge a pensare di poter essere divenuti il bersaglio di qualche potente organizzazione. Anche le manovre diversive di cui vi parlavamo vanno calcolate al millimetro: per distrarre una guardia si può anche lanciare una ventiquattrore, ma se contiene documenti importanti o armi personalizzate sarà facile, per i nemici, risalire alla nostra identità. Il punto dal quale ci si aspettano però le migliori innovazioni risiede nella modalità multiplayer, organizzata per permettere a ciascun giocatore di poter dimostrare di essere il migliore. Attraverso differenti classifiche, infatti, sarà possibile stabilire effettivamente chi sono i più forti giocatori del mondo, e di stabilire per una volta chi è davvero il numero uno! La conferma della eccezionale presenza di Jesper Kyd alle musiche, a dirigere un'intera orchestra, garantisce anche quel fondamentale tocco di atmosfera giusta al titolo, un'atmosfera garantita anche dal deciso upgrade grafico che rende le ambientazioni, ma soprattutto il personaggio principale, ancora più cupe. Tra un accenno di classica e un esperimento elettronico, questo titolo si appresta a diventare uno dei classici della prossima stagione.

IL PARERE DI PCGW

Un titolo dal quale ci si aspetta veramente molto, soprattutto per quello che riguarda gli scontri tra giocatori nella rete mondiale. Essere il miglior killer professionista del pianeta sarà pure discutibile, ma è sempre meglio che essere il peggiore.

Sviluppo .... Io Interactive
Prodotto .... Eidos Interactive
Uscita 2006
www.hitman.com

VERGOGNA... Chiunque stesse facendo il bagno con quella paperella meritava una fine del genere.

Dark Messiah of Might & Magic

Si sa, i mondi fantastici diventano particolarmente affascinanti **quando sono avvolti dalle ombre...**

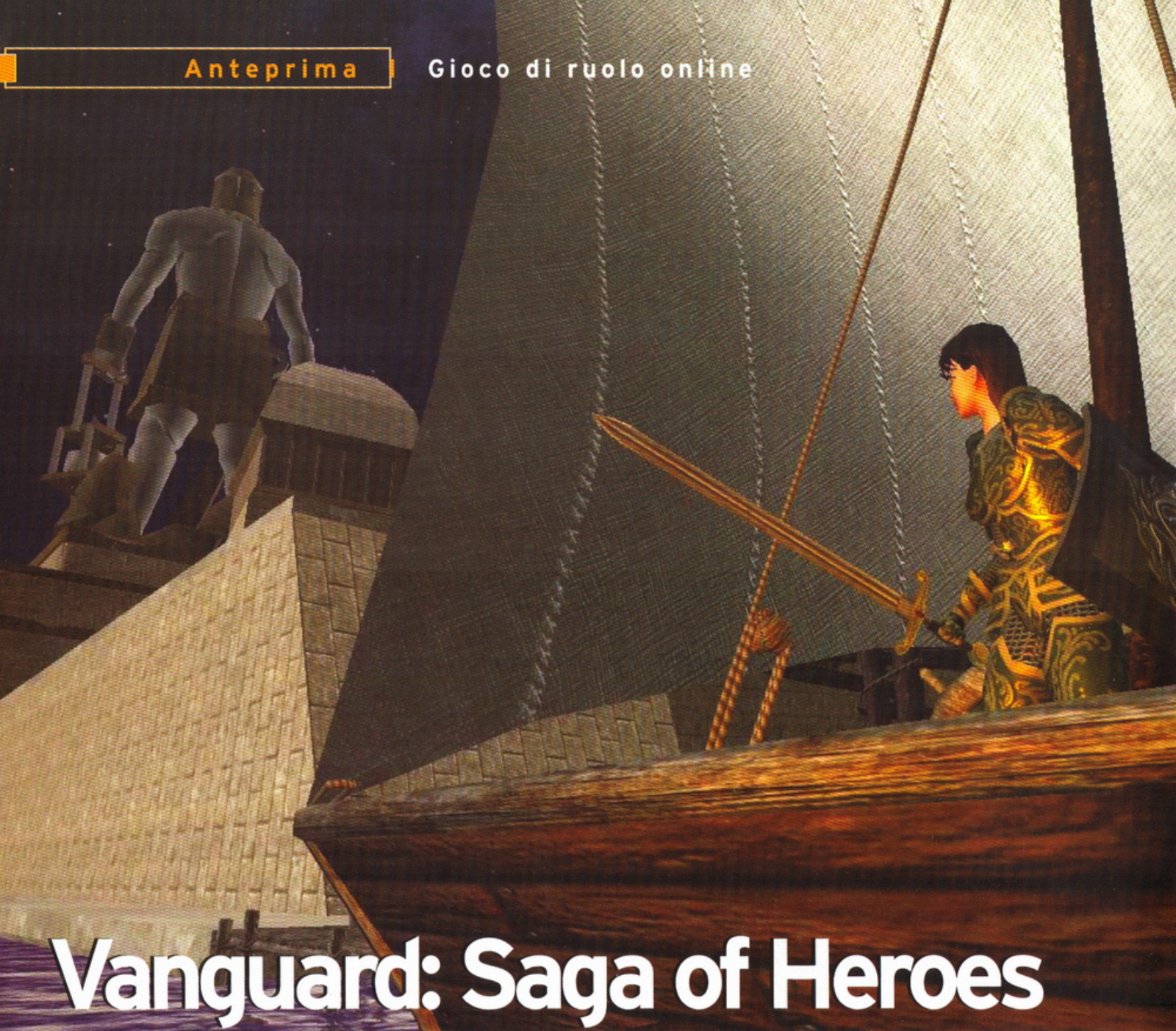
Quando c'è di mezzo l'heroic fantasy la possibilità di scelta e innovazione dei designer si riduce al lumicino, tanto che si potrebbe stilare una ideale checklist dei più inflazionati clichè che gravano sul genere. **Dark Messiah of Might & Magic**, sottoposto al controllo di routine, possiede tutte o quasi tutte le caratteristiche atte a considerarlo un classico in questo senso, e ciò non dovrebbe stupire visto il nome cui attinge nel tentativo di conquistarsi una fetta di popolarità. Un mondo oscuro sotto il dominio di forze malvagie? Segno di spunta. Un Messia del Male (da cui il titolo) la cui venuta è stata profetizzata secoli fa? Un altro segno di spunta. Un eroe prescelto allenato sin dall'infanzia alle arti della spada e della magia per combattere il cattivo finale? Ormai avrete capito. Il ruolo del giocatore sarà quello di Sareth, il predestinato di cui sopra, e il mondo in cui ci si muoverà è chiamato Ashan. Si tratta della nuova ambientazione che vedrà svilupparsi le storie di tutti i **Might & Magic** a venire, compreso anche l'attesissimo quinto capitolo della serie regolare che cronologicamente si pone venti anni prima di **Dark Messiah**.
Ma se ancora non avete sentito parlare di questo titolo, e vi aspettate un RPG o uno strategico, sappiate che resterete ben più che spiazzati. Il team di sviluppo è Arkane Studios di Gabe Newell, lo stesso dietro **Arx Fatalis**, e il motore utilizzato (e opportunamente migliorato, of course) è quello stesso Source che, creato per **Half-Life 2**, ha rivoluzionato la fisica negli FPS. Con simili premesse dovrebbe risultare già più facile immaginare cosa aspettarsi: un action in prima persona con utilizzo di magia e arma bianca per avere la meglio sui soliti goblin e non morti. Il sistema di sviluppo del personaggio permette di indirizzarlo, tramite le scelte operate durante il gioco, verso una carriera di guerriero, di mago oppure di ladro, selezionando sia le statistiche da aumentare che

PALLA DI FUOCO Avete deciso di imboccare la via del mago? Le vostre mani e la vostra mente saranno le uniche armi di cui disporrete.

le abilità speciali da acquisire ad ogni passaggio di livello. Grazie a questa caratteristica, piuttosto interessante, tutta l'avventura guadagna un substrato da gioco di ruolo semplicemente irrinunciabile. Tutte le classi appaiono particolarmente ben delineate: il guerriero si fa strada massacrando qualunque cosa si muova con una vasta scelta di armi da taglio, il mago attacca il nemico dopo averlo indebolito con un magia di alterazione e il ladro si nasconde nell'ombra per colpire alle spalle. Non vi sarà, insomma, il rischio che si consideri poco importante la scelta di quale via seguire. Completamente action, invece, il sistema di combattimento, che d'altronde costituisce praticamente il 99% di tutto il gioco: con click ripetuti del mouse si effettua un colpo veloce, tenendolo premuto e rilasciandolo al momento giusto si accumula energia per un attacco forte. In aggiunta alle tipiche barre della salute e della magia, poi, a schermo troveremo anche un indicatore dell'adrenalina, che se pieno ed utilizzato in combinazione con un attacco forte dà il via a una sorta di fatality. In caso il single player non dovesse bastare, le campagne online da 32 giocatori in due diverse modalità (la classica Deathmatch e l'inedita Evolution) sazieranno anche la sete di competizione all'ultimo sangue. E quando Newell afferma che mai nessuno aveva pensato in precedenza a un quasi-FPS ambientato in un universo fantasy, a noi giocatori PC di vecchia data viene in mente un certo **Hexen**.

IL PARERE DI PCGW

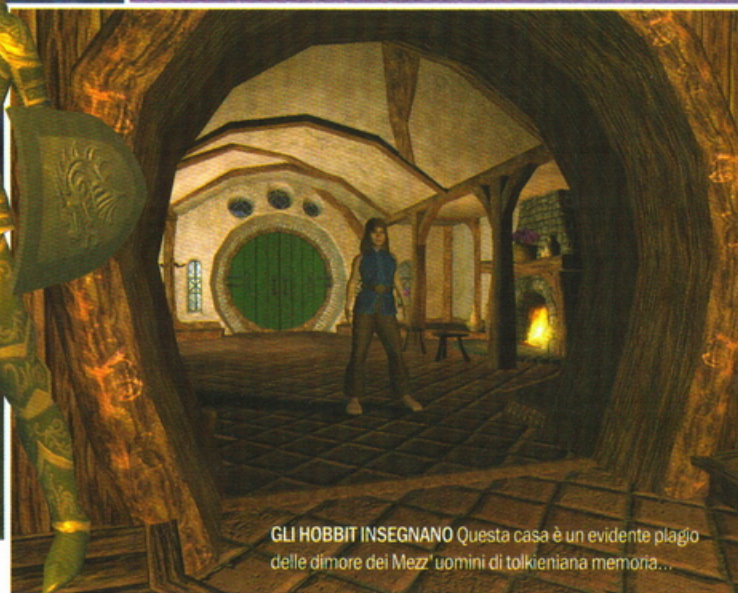
*L'utilizzo del motore Source di **Half-Life 2** è da mascella al suolo e il gioco sembra sufficientemente solido. Non ci avrebbe fatto schifo qualche innovazione in più nel solito scenario heroic fantasy, ma se si rivelerà bello come speriamo, sarà perdonato.*

Sviluppo .... Arkane
Prodotto .... Ubisoft
Uscita .... TBA 2006
www.ubisoft.com

Vanguard: Saga of Heroes

Un team coraggioso si è messo in testa di innovare i mondi online... e noi facciamo il tifo.

Brad McQuaid e Jeff Butler non sono esattamente nomi sconosciuti in materia di MMORPG, dal momento che sono stati i principali artefici dietro **EverQuest**, uno dei turning point del genere. Dopo essersi staccati da Sony Online ed aver creato la loro compagnia, Sigil, sono finalmente in procinto di esordire con un titolo parzialmente indipendente, forti dell'apporto di leggende del fantasy come Keith Parkinson, ex illustratore per TSR. Il loro obbiettivo è quello di proporre una nuova concezione del giocare online, e a giudicare dalle notizie che ci sono giunte si direbbe proprio che abbiano le carte in regola per riuscirci.

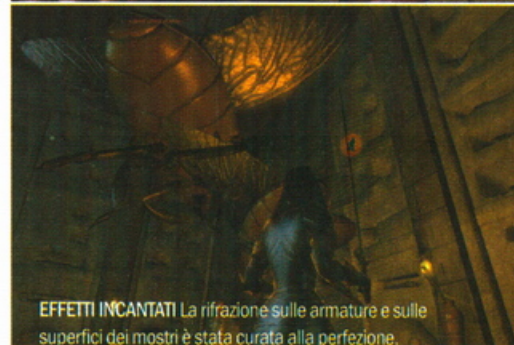
Vanguard si presenta come un gioco ancor più basato sull'esplorazione rispetto ai suoi illustri colleghi, che già non scherzano in merito, molto più personalizzabile sotto vari punti di vista, più complesso e più favorevole che mai all'interdipendenza dei giocatori. Si parte subito dalla creazione dell'avatar, che pare sarà ricca come mai prima d'ora, per proseguire con la totale assenza, anche in seguito, di una qualsivoglia modalità di "viaggio veloce". Acquistare i mezzi di trasporto, siano essi un cavallo o una nave, ricopre un ruolo fondamentale nella propria vita virtuale, perché non v'è alcun modo di teletrasportarsi come avviene in altri MMORPG: il mondo va esplorato nella sua interezza anche quando una data locazione è stata visitata alla nausea. Una scelta rischiosa che molti giocatori impazienti potrebbero non accogliere positivamente. In netta risalita l'idea di sopperire ai conflitti che a volte insorgono fra i giocatori in sede di ingaggio della battaglia e di raccolta dei materiali lasciati dai mostri: invece di isolare i party nelle instance, che pure sono un concetto nuovo per i MMORPG, raccogliendo dati oggetti un gruppo di avventurieri sarà in grado di creare la propria quest personale, con mostri generati appositamente per essere colpiti solo da quel

E LA NAVE VA Spostarsi via mare o terra è assolutamente indispensabile se si vuole diventare degli esperti conoscitori del mondo di Vanguard.

GLI HOBBIT INSEGNANO Questa casa è un evidente plagio delle dimore dei Mezz'uomini di tolkieniana memoria...

party. Nessun altro utente sarà in grado di attaccarli o di approfittare dei "drop" altrui, e pur potendo essere considerato un detrimento del realismo (comunque non meno delle instance), sembrerebbe un sistema adatto a sentirsi parte di un mondo popolato e complesso senza dover fare i conti con qualche player scorretto. L'interdipendenza tra membri di uno stesso gruppo è garantita dalla presenza di mosse combinate: non solo tutti i combattenti, che siano guerrieri o usufruitori di magia, possono concatenare i propri attacchi, ma esiste anche la possibilità di lottare combinando gli sforzi e le mosse di più utenti, anche e soprattutto di classi diverse. Una caratteristica decisamente fresca per il panorama che accogliamo con grande favore. Anche il craftaggio è stato praticamente ripensato da zero, è simile al nuovo **EverQuest** e richiede la spesa di punti craft, oltre che la conoscenza dei componenti necessari a creare un dato oggetto e la preparazione di tutti gli utensili del caso. E se tutto questo non bastasse, nel processo di realizzazione potrebbero anche insorgere delle complicazioni e starà a noi decidere quali ignorare e a quali rimediare per ottenere il risultato migliore possibile. Insomma, una bella rogna. Nel complesso potremmo, tra qualche mese, trovarci di fronte a un'altra pietra miliare che segnerà nuovi standard, oppure a un indigeribile polpettone. Se non altro, sarà un gran bel vedere, se ci si basa sulle immagini del gioco.

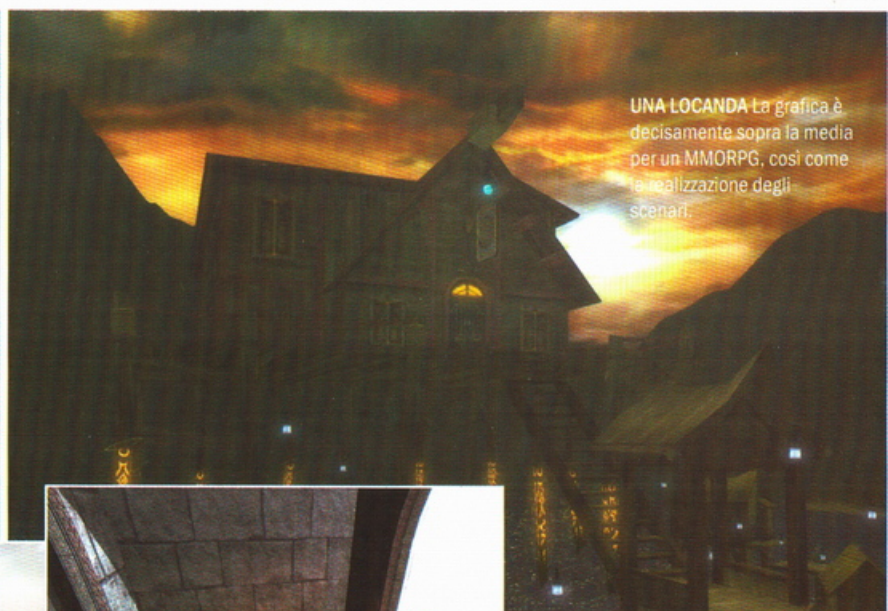
IL PARERE DI PCGW

Speriamo solo che le molte idee sfoderate da McQuaid e soci non si rivelino astruse alla prova dei fatti, come alcuni piccoli particolari porterebbero a temere. Per ora, la maggior parte del gioco sembra molto attraente, aspetto tecnico compreso.

Sviluppo .... Sigil Games Online
Prodotto .... Microsoft
Uscita .... TBA
www.vanguardsoh.com

EFFETTI INCANTATI La rifrazione sulle armature e sulle superfici dei mostri è stata curata alla perfezione.

Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Dalla penna alla Rete: ma è vera evoluzione per Dungeons & Dragons?

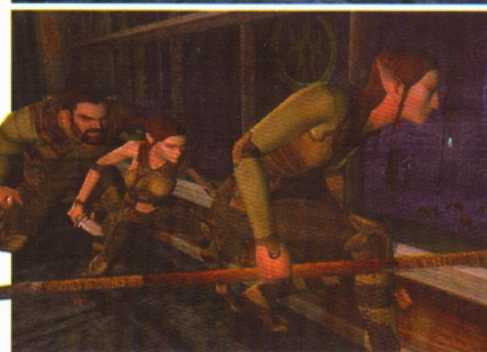
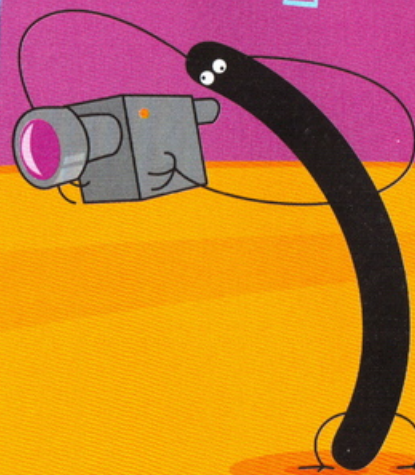
World of Warcraft, Guild Wars, Final Fantasy XI Online, Star Wars Galaxies, e potremmo continuare per ore: una lista quanto mai variegata di titoli e ambientazioni per un genere, il MMORPG, che miete sempre più consensi fra l'utenza PC. Eppure mancava qualcosa, molti fan sentivano che in questo pur soddisfacente panorama avrebbe potuto far capolino un gioco di ruolo online che si ispirasse all'RPG da tavolo per eccellenza. Questa lacuna sta per essere colmata a opera di Turbine, con la produzione di Atari. Lo scenario di **Dungeons & Dragons Online**, al momento in fase di beta testing, non si ispira a nessuno dei background pubblicati da TSR nel corso degli anni, ma preferisce crearne uno completamente originale che si avvolge attorno alla città di Stormreach, cuore pulsante di un mondo di gioco totalmente fedele, per regole e clichè, ai manuali cartacei. La formula generale su cui poggerà l'esperienza ludica offerta da **D&D Online** può riassumersi come un mix dei sistemi che hanno reso celebri titoli quali **Guild Wars** o **Diablo**. Ciò significa soprattutto partite rilassate, veloci e basate perlopiù sull'azione, anche se questa affermazione non deve far credere che il gioco sarà privo di momenti esplorativi e ragionati, in cui occorrerà organizzare le proprie azioni in relazione alle abilità in possesso del nostro alter ego e dei compagni d'avventura che compongono il gruppo in cui ci troviamo. Viene infatti incoraggiata, anzi quasi imposta, la collaborazione fra gli utenti al fine di risolvere le numerose quest da ricevere, come in ogni MMORPG che si rispetti, parlando ai personaggi non giocanti, anche se nel caso di **D&D Online** la quasi totalità delle missioni andrà recepita alla taverna del luogo. Fortunatamente, le stesse quest non saranno tutte strutturate sulla solita richiesta di uccidere tutto quello che si muove per raccogliere dieci piume di fenice o quindici ampolle di sangue di troll, ma

UNA LOCANDA La grafica è decisamente sopra la media per un MMORPG, così come la realizzazione degli scenari.

CREAZIONE DEI PERSONAGGI Nonostante l'ottima qualità estetica generale, i personaggi non sembrano essere l'elemento più riuscito

offriranno un insieme di obiettivi variati che richiederanno di recarsi in luoghi nuovi e insoliti e in dungeon che in realtà sono delle comode instance (ossia, per chi non mastica la terminologia da MMORPG, "vasche" isolate nelle quali ogni gruppo può completare le quest indipendentemente dagli altri avventurieri), per permettere a tutti di affrontare la quest senza scontrarsi con i party "rivali". Una quantità di trappole e insidie di ogni tipo promette poi di rendere imprevedibile e densa di emozioni ogni sessione nella instance del caso. Il combattimento, che si attiva e prosegue in semiautomatico ogni volta che si clicca su un mostro, permetterà di scegliere tra attacchi normali e speciali, ma questi ultimi sono limitati da un certo numero di cariche, proprio come avverrebbe sul tavolo da gioco. Solo il riposo in un santuario apposito ripristina le suddette cariche. Per questo è necessario che tutti i membri del party collaborino pienamente nell'avanzamento del dungeon. E se uccidere un singolo mostro non vale alcun punto esperienza, è solo perché l'accumulo degli stessi è legato al completamento delle quest, con eventuali bonus distribuiti ai partecipanti secondo il modo in cui le si è portate a termine. Come idea in sé, sembra piuttosto interessante e ben pensata, ma se l'esperienza con i giochi online ci ha insegnato qualcosa è che tutto può cambiare quando viene calato in un contesto dinamico e in continua evoluzione. La differenza la fanno i giocatori.

IL PARERE DI...

Da bravi appassionati delle avventure da tavolo, siamo incredibilmente stuzzicati dalla possibilità di far vivere il nostro alter ego tramite il regolamento di **D&D**. *Se la realizzazione non sarà all'altezza delle premesse, picchieremo Turbine anche per voi.*

Sviluppo .... Turbine
Prodotto .... Atari
Uscita 2006
www.ddo.com

8° SALONE INTERNAZIONALE DEL FUMETTO
E DELL'ANIMAZIONE
napoli COMICON
3·4·5 MARZO 2006
CASTEL SANT'ELMO
NAPOLI
PAESI OSPITI
GRAN BRETAGNA E GERMANIA
segreteria organizzativa
FactaManent
infoline > 081 4238127
www.comicon.it
in collaborazione con
JIMMY
CANALE 140
GARY MILLIDGE
JAMIE DELANO
RALPH KÖNIG
DAVID LLOYD
CHRIS CLAREMONT
NICOLAS MAHLER

A Carnevale ogni gioco vale

Eccoci qui, seduti alle nostre postazioni, ancora alle prese con la pancia accumulata durante il Generale Inverno. Questa è la stagione migliore per concentrarsi sui videogiochi, per le ostili condizioni ambientali che ci aspettano fuori di casa, e approfondire così la conoscenza dei titoli che hanno segnato le ormai passate vacanze di Natale, prima che la primavera ci costringa ad alzarci e dimagrire. E non c'è niente di meglio che aspettare i bucaneve (i fiori, non i biscotti!) scaldandosi le mani a colpi di gravitoni con **Call of Duty 2**, che invece delle calorie ci farà bruciare lo scalpo di avversari reali e virtuali. Emozioni forti e cinematografiche con **Stubbs the Zombie**, perché gli zombi non muoiono mai. Ma è lo strategico il campo in cui si sperimentano le emozioni più forti, col nuovo **Civilization IV**, che metterà il sale sulla coda anche a quelli che si credono i più forti, mentre chi preferisce il richiamo della letteratura potrà entusiasmarsi con **E Non ne Rimase Nessuno**. E ultimo ma non ultimo, un grande protagonista delle vacanze al piombo: **Quake IV**.
Quanto manca alle frappe?

Marco Mogetta, editor recensioni

Pagina 22
Civilization IV

RECENSIONI

Ecco come funziona il nostro sistema di valutazione

VERDETTO E HARDWARE TEST

Poniamo molta attenzione nel descrivere l'esatto funzionamento di un gioco rispetto ai diversi tipi di apparecchiature con cui viene utilizzato. Ecco perché vi diamo non solo dettagli su editore, difficoltà e multiplayer, ma anche informazioni su come il gioco in questione funzionerà sul vostro PC. La nostra scheda evidenzia le qualità del gioco in base alla velocità del processore, alla quantità di RAM e al tipo di scheda grafica (vedere il riquadro in basso per le varie classi di prodotto).

PRO E CONTRO

Cinque brevi punti riassumono pro e contro del gioco recensito: una guida di immediata consultazione sui suoi difetti e sui suoi pregi. Sotto, i punti sono assegnati in percentuale rispetto alla grafica, al sonoro, al grado di controllabilità, al design, all'atmosfera e al multiplayer.

PREMI

Ogni mese, come vuole la tradizione, assegneremo i prestigiosi Premi PCGW alle migliori novità sul mercato. Di seguito trovate la descrizione dei diversi premi:

GIOCO DEL MESE
Ovvero, l'ambitissimo bollino che viene riservato alla migliore novità del mese. Rappresenta il nostro personale sigillo di qualità.

CONSIGLIATO
Qualunque gioco ottenga o superi il punteggio di 90 su 100 viene automaticamente insignito di questo bollino.

SCHEDE GRAFICHE

Classe 1 - Basso Costo
ATI Radeon 9550
ATI Radeon X300
Nvidia GeForce 6200
Nvidia GeForce 6200 TC

Classe 2 - Standard
ATI Radeon 9800 XT
ATI Radeon X600 XT
ATI Radeon X700 PRO
Nvidia GeForce 6600 GT

Classe 3 - Alta qualità
Nvidia GeForce 6800
Nvidia GeForce 6800 GT
ATI Radeon X800 XL
ATI Radeon X800 XT

Classe 4 - Superiore
ATI Radeon X800 XT Platinum
ATI Radeon X850
ATI Radeon X850 Platinum
Nvidia GeForce 6800 Ultra

il Verdetto

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

94

SVILUPPO
Ubisoft Montreal

PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
www.splintercell.com

MULTIPLAYER
PC: 2
LAN: 4
Internet: 4

HARDWARE TEST
Processore: 1500 MHz
RAM: 256 MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Realizzazione tecnica
+ Multiplayer online eccellente
+ Modalità cooperativa innovativa
+ La migliore trama nella serie
- Troppo complesso per i neofiti

la Scheda

Consigliato ai fan di:
MGS 2 e Thief 3

VOTO FINALE

Tutti i giochi sono valutati in centesimi, permettendovi di mettere facilmente a confronto ogni prodotto con un altro. Ecco come suddividiamo i giochi in base al punteggio ottenuto:

> 90%
Qualunque gioco che ottenga più di 90 fissa nuovi livelli di qualità per il genere a cui appartiene. Prodotti di questo livello sono impeccabili sotto ogni profilo e vi garantiranno ore e ore di divertimento.

> 80%
Potete essere certi che ogni gioco che ottenga più di 80 sia un prodotto eccellente, caldamente consigliato agli amanti del genere. Grafica, giocabilità e sonoro sono ugualmente superbi.

> 70%
Sono giochi di buona qualità che ad alcuni potrebbero piacere, ma sul mercato c'è di meglio. I giochi di questa fascia presentano dei difetti non proprio marginali, che ne compromettono il voto.

> 60%
Qualunque prodotto nella fascia dei sessanta punti, presenta qualche serio problema a livello di design oppure ha difetti di programmazione che compromettono seriamente l'esperienza videoludica.

> 50%
I giochi nella fascia tra i 50 e i 59 punti, nonostante una buona grafica e un valido gameplay, mostrano decisamente tutti i loro difetti di progettazione.

< 50%
Acquistare qualsiasi gioco con un punteggio inferiore a 50 vi porterà ad una delusione sicura. A questo punto gettate i soldi dalla finestra, almeno è più divertente!

Civilization IV

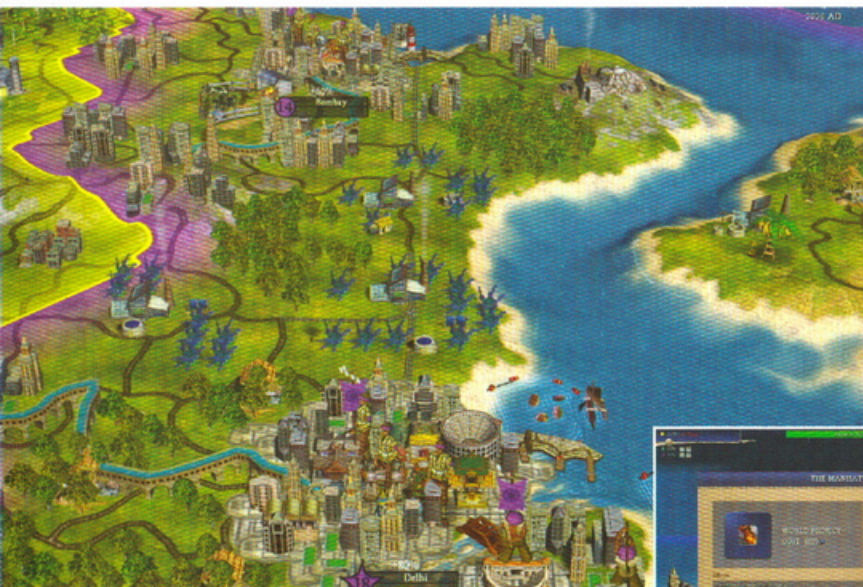
Il peso degli anni chiedeva profondi cambiamenti. Sono arrivati, ma a che prezzo?

Civilization è più di un gioco. È un fenomeno di massa capace di coinvolgere anche chi non si è mai appassionato ai videogiochi. Perché è bello, divertente e stimolante. Nel corso degli anni, da quando fece la sua prima apparizione tanto tempo fa, il suo geniale creatore Sid Meier ha fornito un contributo determinante allo sviluppo di un genere destinato ai giocatori più esigenti, quelli che amano la grande sfida, e che non si accontentano di poco. Chi gioca a **Civilization** vuole tutto.

E se è di un giocatore rodato che parliamo, allora è abituato a prendersi quello che non ha (in particolar modo la polvere da sparo). Dopo avere forgiato almeno tre generazioni di strateghi in tutto il mondo, era però venuto il momento di cambiare alcune cose. Ecco quindi che, dopo una presentazione degna di un finale, entriamo nel quadro delle opzioni, dove veniamo rapiti da una musica che non è esagerato definire da Premio Oscar. Dopo avere impostato le variabili della partita, procediamo alla fase di formazione del mondo, nella quale veniamo accompagnati dalla mitica presentazione della prima versione del gioco, con tanto di colonna sonora originale! Poi finalmente il gioco ha inizio, e la prima cosa che colpisce è la veste grafica completamente rinnovata e animata, ovviamente in 3D. Dopo un iniziale e comprensibile senso di smarrimento, si riprende familiarità con i sistemi di controllo principale, per scoprire piuttosto in fretta che le cose sono radicalmente cambiate. Dai sistemi di sfruttamento dei territori, alle risorse, alle vie di comunicazione, fino all'addestramento dei soldati e alla vegetazione che ricresce (maledetta giungla!), tutto è stato sottoposto a revisione, che se all'inizio potrebbe deludere i puristi della serie, non mancherà poi di offrire loro la giustificazione per riprendere a giocare per notti intere, con la scusa che tutto è cambiato e che bisogna per forza aggiornarsi, perché gli Aztechi non possono certo essere diventati più forti di voi...

Ma non sarà facile nemmeno per i più esperti riprendere in pugno le sorti del gioco, perché le modifiche all'intero impianto vanificano tutte le migliori strategie messe a punto nelle precedenti edizioni. La sensazione però è che grazie a esse sia stato superato il più grande limite del titolo, il fatto cioè di essere prettamente basato sulla guerra. Nelle precedenti versioni era quasi impossibile riuscire ad arrivare in fondo una partita senza l'uso delle armi. Le modifiche al sistema di governo permettono un controllo più efficiente sul proprio popolo. Il nuovo albero della scienza garantisce stimoli nuovi e ampie prospettive di sviluppo in

OLTRE L'IGNOTO Pronti a scoprire nuovi mondi?

TUTTO BENE? Le radiografie parlano chiaro, non siete umani.

REAZIONI A CATENA L'impressionante effetto di un classico ICBM.

diverse direzioni, ma è soprattutto la differenza tra religioni a offrire il contributo più forte alla rivoluzione di questo titolo. I rapporti tra i popoli, la possibilità (e la soddisfazione) di rendere multietniche le proprie città, e di determinare con questo rapporti più o meno saldi con i propri vicini, contribuiscono a rendere affascinante la sfida della vittoria nella pace, ma soprattutto lanciano per una volta un messaggio positivo ai giocatori. Rimane la possibilità della conquista delle città nemiche, ma non è più l'unica scelta, anche perché l'aumento delle risorse commerciabili può ulteriormente spingere le civiltà a stringere rapporti più saldi e duraturi. Tra spie affascinanti, barbari che fondano città, personaggi storici e popoli che si esprimono nei loro idiomi, questa nuova versione di **Civilization** garantisce anni e anni di svago, lasciando aperte nuove impressionanti possibilità di sviluppo. Un classico.

L'OPINIONE DI PCGW

Dopo avere insegnato per anni, Sid Meier raccoglie il meglio dai titoli in circolazione, definendo ogni cosa con un tale livello di cura da sbalordire. L'unico neo è forse nel sistema di controllo delle unità, più farraginoso rispetto al livello raggiunto da **Civilization Conquest**.

MAKE LOVE NOT WAR Delhi è all'apice del suo sviluppo!

il Verdetto

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

94

SVILUPPO
2K Games

PRODOTTO
Firaxis

SITO UFFICIALE
www.firaxis.com

MULTIPLAYER
PC: Sì
LAN: Sì
Internet: Sì

HARDWARE TEST
Processore: 1.2 GHz
RAM: 256MB RAM
Scheda Grafica: Classe 2

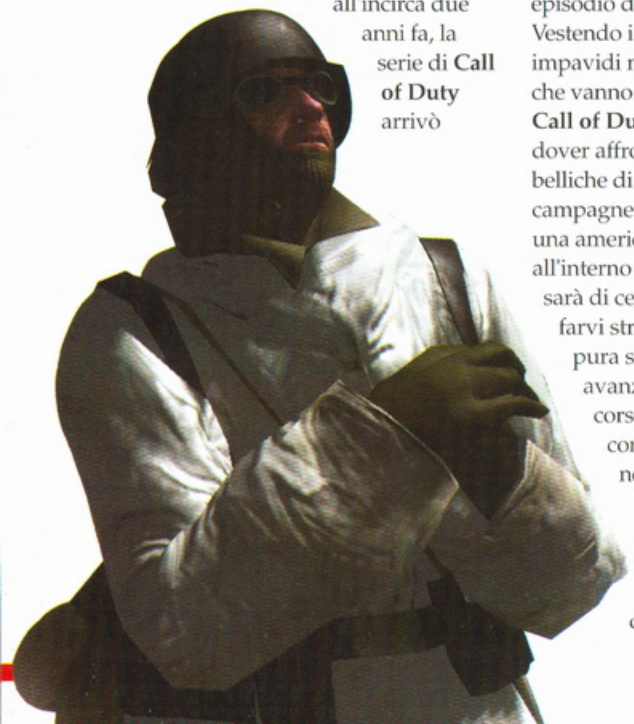
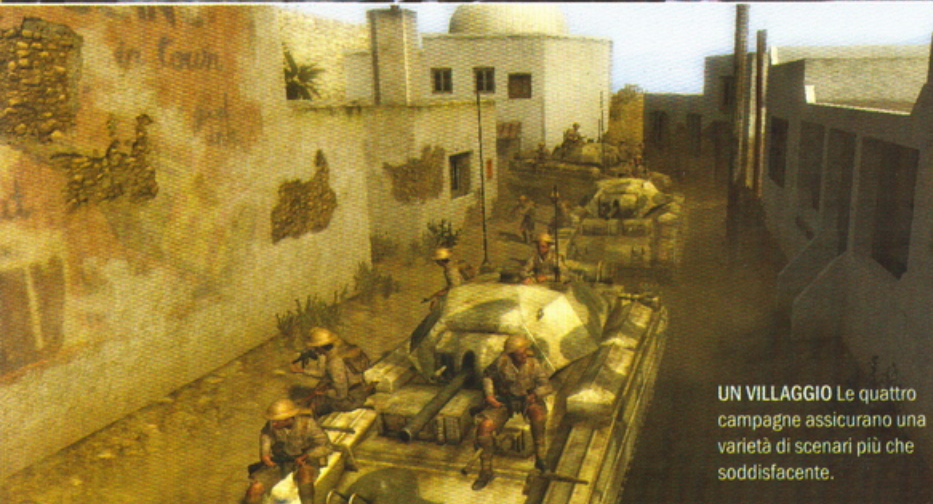
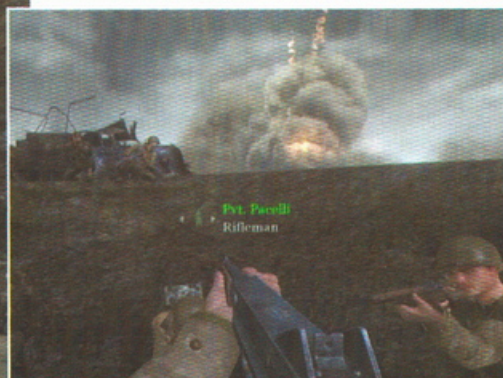
PRO E CONTRO
- + È Civilization, ma è tutto nuovo!
- + Prende il meglio dalla concorrenza
- + Perfettamente giocabile in rete
- − Sistema di controllo non all'altezza
- − Civilopedia evasiva

la Scheda

Consigliato ai fan di:
AGE OF EMPIRES III e CIVILIZATION

Call of Duty 2

La nuova chiamata alle armi è subito un gioco di culto: **scoprite con noi perché il realismo ha una nuova pietra di paragone.**

Di sparatutto ambientati nella Seconda Guerra Mondiale se ne possono trovare a bizzeffe, e questo è certo. Ma da quando, all'incirca due anni fa, la serie di **Call of Duty** arrivò trionfalmente su PC, fu subito chiaro che qualcosa sarebbe cambiato. Ora il team Inifinity Ward, dopo mesi e mesi di lavoro, ha finalmente lanciato sul mercato il secondo episodio della saga. Vestendo i panni degli impavidi militi nei cupi anni che vanno dal 1939 al 1945, in **Call of Duty 2** vi troverete a dover affrontare le sfide belliche di ben quattro campagne militari: una russa, una americana e due inglesi, e all'interno di esse, la vita non sarà di certo facile. Dovrete farvi strada tra missioni di pura sopravvivenza, avanzamento logistico, corse contro il tempo (e contro le pallottole nemiche), il tutto all'insegna di un realismo storico impressionante. Dalla battaglia del Pont Du Hoc al recupero delle comunicazioni radio di Stalingrado, alla Infinity sembrano non aver tralasciato proprio nulla. Ma soprattutto, hanno sviluppato un gioco dannatamente buono. A livello di gameplay, il realismo e la giocabilità si fondono in un amalgama davvero avvincente. Il vostro soldato, armato al massimo di due fucili, una pistola, e alcune granate (dimenticate arsenali infiniti da fantascienza, qui siamo in guerra, quella vera) dovrà muoversi all'interno di location piene zeppe di nemici. E i vostri avversari non sono di certo stupidi, altro che. L'intelligenza artificiale di **Call of Duty 2** è sviluppata all'estremo, e bisogna fare davvero attenzione anche solo a come ci si muove. L'IA del gioco conosce gli obiettivi di ogni missione esattamente come se fosse fornita di un valido sistema di controspionaggio, e ogni mossa troppo visibile da parte vostra influenzerà le loro tattiche. Dunque non si tratta soltanto di avanzare, colpire e conquistare. Ogni passo può essere falso, e ogni muro può essere una valida difesa... o una sanguinolenta barricata! I nemici si fanno forti di un gioco di squadra che può essere letale, per cui ogni vostra risorsa va impiegata con criterio, applicando il giusto mix di strategia e coraggio. Non dimenticate inoltre che vi troverete a combattere anche con carri armati, opponenti di stazza decisamente maggiore della vostra. L'utilizzo di radar, granate fumogene, bombe a frammentazione e altre piccole chicche, sarà la vostra salvezza. Venendo alla parte tecnica, possiamo con certezza risolvere il dubbio

UN VILLAGGIO Le quattro campagne assicurano una varietà di scenari più che soddisfacente.

che con buona probabilità vi starà ronzando in testa. Le due versioni di **Call of Duty 2**, quella per PC e quella per console, sono davvero molto simili. Per trovare una differenza significativa tra le due, dovreste giocare ad entrambe contemporaneamente, e anche in quel caso, le divergenze sarebbero soltanto una questione di dettagli, il che significa anche che un personal computer è perfettamente in grado di reggere il passo con Xbox 360. Su PC, la fluidità è a soli 30 fps contro i 60 della più potente versione console. Ma in ogni caso, entrambe assicurano scenari fluidi, ricchissimi di dettagli, dalle texture curatissime degli edifici alle figure dei soldati vostri avversari. Ogni momento del gioco è caotico, zeppo di particolari che si muovono ad alta velocità. Benvenuti nel conflitto più grande della storia, benvenuti a una nuova frontiera del divertimento videoludico. Ora non vi resta che imbracciare il vostro fucile.

L'OPINIONE DI PCGW

L'ambientazione storica, pur abusata, e l'ottima realizzazione in tutti quei comparti che "fanno" un gioco di successo, hanno decretato la piena riuscita di **Call of Duty 2**, uno dei migliori FPS di questo periodo. Non lasciatevelo sfuggire.

il Verdetto

CALL OF DUTY 2

91

SVILUPPO
Infinity Ward

PRODOTTO
Activision

SITO UFFICIALE
www.callofduty.com

MULTIPLAYER
PC: 1
LAN: 8
Internet: 16

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4
RAM: 512MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
- + Intelligenza artificiale straordinaria
- + Struttura dei livelli non lineare
- + L'online è uno dei più validi e avvincenti mai visti in un FPS
- − Sfrutta poco il realismo dell'ambientazione

la Scheda

GRAFICA	90%
SONORO	88%
CONTROLLI	90%
ATMOSFERA	89%
DESIGN	92%
MULTIPLAYER	93%

Consigliato ai fan di:
QUAKE IV e BROTHERS IN ARMS

Quake 4

Gli Strogg sono tornati, ma un nuovo eroe si erge a contrastarli. Avrà abbastanza fiato per affrontarli tutti?

UN CLASSICO Le immagini dell'eroe in questa posa sono praticamente un marchio di fabbrica di id Software.

Quando la id Software lanciò il primo episodio di **Quake**, parecchi anni fa, il mondo dei videogiochi seppe che qualcosa era cambiato. Quello sparatutto fu un vero terremoto ludico, e con un nome così non poteva essere altrimenti. Col tempo, i vari sequel migliorarono sempre di più, miscelando sapientemente trame intriganti, atmosfere cupe, arsenali fantascientifici e nemici sempre più ostili e intelligenti. Oggi, finalmente, l'ultima puntata della serie approda nuovamente su PC per tentare di riprendersi il primato, insidiato da numerosi concorrenti. Questa volta indosserete i panni di Matthew Kane, un membro della squadra di elite Rhino, la cui missione è difendere il pianeta Terra dall'invasione dei già conosciuti (e temuti) alieni Strogg. E di nuovo, la vostra avventura consisterà in un continuo susseguirsi di sparatorie, fughe, spostamenti tattici a bordo di veicoli futuristici. Ma per distruggere il proprio nemico, a volte, si è costretti a diventare uno di loro... ed eccovi catapultati tra le fila del nemico, uno Strogg-marine in piena regola, ma con la mente di un umano. E non avete certo scordato qual è la vostra missione... in un perfetto incontro tra orrore e science fiction, l'azione di **Quake 4** vi terrà incollati allo schermo per ore e ore, anche se la storia è decisamente breve. In entrambe le due parti della trama, l'avventura si dirama tra location inquietanti e avversari determinati a massacrarvi, e il gameplay, stavolta più centrato sulla conquista di obiettivi logistici e tattici che su meri colpi di scena tra un avanzamento di livello e un altro, assicura una giocabilità mai vista finora. Come Matthew Kane, l'arsenale a vostra disposizione non cambia molto da quello visto nei precedenti episodi della saga, ma non per questo le armi sono meno distruttive: si parte da una semplice pistola , modificabile per ottenere colpi più potenti, per arrivare a possedere fucili d'assalto, mitra, doppietta, lanciarazzi, fucile elettrico e il fantastico hyperblaster (l'indimenticabile fucile al plasma di **Quake II**). Insomma, qualunque sia il nemico che avrete di fronte a voi, sarete in grado di regalargli pane per i suoi denti e piombo per il suo corpo. A differenza di altri sparatutto, **Quake 4** esce

DONNE SERPENTE Queste signorine Strogg vi daranno parecchio filo da torcere.

dalle solite atmosfere claustrofobiche, per gettarsi nel combattimento in spazi aperti. E il naturale passo in avanti che hanno compiuto alla id Software è stato quello di inserire la possibilità di guidare veicoli. Che siano mezzi umani o Strogg, le possibilità di divertimento sono praticamente infinite, e tra scudi rigenerativi, armi letali ed esplosioni, c'è davvero da perderci la testa. L'insieme è realizzato con la maestria tipica di id Software (che ha in realtà affidato lo sviluppo a Raven Software, limitandosi a fungere da produttore esecutivo), e il motore grafico è lo stesso di **Doom 3**, perfettamente calzante con le atmosfere di cupa sci-fi di questo nuovo titolo. In realtà, la formula tradizionale inizia un po' a stancare e, disseminati qua e là, si possono individuare alcuni problemi di immediatezza nella struttura e nel sistema di gioco. Lo scarso livello di innovazione, tuttavia, dona la consapevolezza di ciò che ci si prepara ad affrontare e, in un certo senso, possiamo quasi considerarlo un bene. Quello che lascia veramente perplessi è, però, la scarsa ispirazione del multiplayer. In single player, la trama non riesce a reggere il confronto con il fascino e l'inquietudine suscitati da quel piccolo gioiellino che è **F.E.A.R.**, ma dopotutto **Quake 4** preferisce puntare soprattutto sull'azione, e in questo si conferma come uno dei migliori esponenti del suo genere.

L'OPINIONE DI PCGW

Essere rilasciato nel periodo in cui è lo splendido **F.E.A.R.** a farla da padrone, almeno nel single player, non si è rivelato esattamente salutare per **Quake 4**, che soffre di una sindrome da "già visto" decisamente consistente. Ciò non toglie, comunque, che sia un gran bel gioco.

BATTAGLIE CAMPALI Il cuore del gioco risiede nelle varie e divertenti sparatorie online.

Star Wars Battlefront II

Impero o Ribelli? La domanda tormentone si arricchisce di nuove possibilità per la gioia degli aspiranti Jedi.

Si può affermare senzaombra di dubbio che nell'universo videoludico di **Star Wars** le abbiamo provate davvero tutte, impersonando innumerevoli alter ego e vivendo una gamma di esperienze di stupefacente ampiezza. Cos'ha dunque da dire il franchise che non sia stato già ampiamente sviscerato? **Star Wars Battlefront II**, a essere sinceri, non tenta nemmeno di dare una risposta a questa pressante domanda e preferisce concentrarsi sull'arricchimento e il perfezionamento di quanto era già stato offerto dal prequel, in alcuni casi riuscendovi appieno e in altri fallendo rumorosamente. Il vecchio **Battlefront** ha generalmente incontrato il favore della critica, pur con qualche riserva sulla limitatezza di alcuni aspetti, come la dispersività di certe situazioni e un comportamento degli avversari controllati dal computer non certo esaltante. Per **Battlefront II** possiamo ritenerci soddisfatti, per quanto concerne il single player, da uno story mode molto intenso e davvero ben congegnato, ovvero Rise of the Empire. Durante il suo svolgimento, nel quale si impersona un soldato delle truppe di cloni della Divisione 501, ripercorriamo tutta la storia della nuova trilogia, dalla nascita dell'esercito all'annientamento dei Jedi orchestrato dall'Imperatore. Una modalità che riesce a far passare piacevolmente qualche ora, e non manca al contempo di emozionare l'appassionato; il suo punto di forza è certamente l'aggiornamento progressivo degli obbiettivi in missione. Peccato quindi che l'intelligenza artificiale rimanga buggata e poco convincente, ma fortunatamente non è sul gioco in singolo che **Battlefront II** punta le sue migliori scommesse: un'ampia modalità online garantisce, almeno in potenza, una lunga permanenza del gioco sul vostro hard disk, e presenta il valore aggiunto di una vasta gamma di skin da selezionare, anche tratte dall'universo ufficiale. Può quindi capitare che Ian Solo si scontri con un clone al servizio della Repubblica. Un titolo buono e diverso dalla massa dei tie-in, ma che non può certo assurgere all'Olimpo dei giochi targati **Star Wars**.

L'OPINIONE DI PCGW

Non ne avete ancora avuto abbastanza di giochi ispirati a **Star Wars**, oppure (se avete passato gli ultimi trent'anni in eremo) è la prima volta che ne provate uno? **Battlefront II** si rivela un'ottima scelta, ma è minato da alcuni difetti, dei quali la scarsa intelligenza artificiale è forse il più eclatante.

il Verdetto

STAR WARS BATTLEFRONT II

80

SVILUPPO Pandemic Studios
PRODOTTO LucasArts
SITO UFFICIALE www.lucasarts.com
MULTIPLAYER
PC: 1
LAN: -
Internet: 32

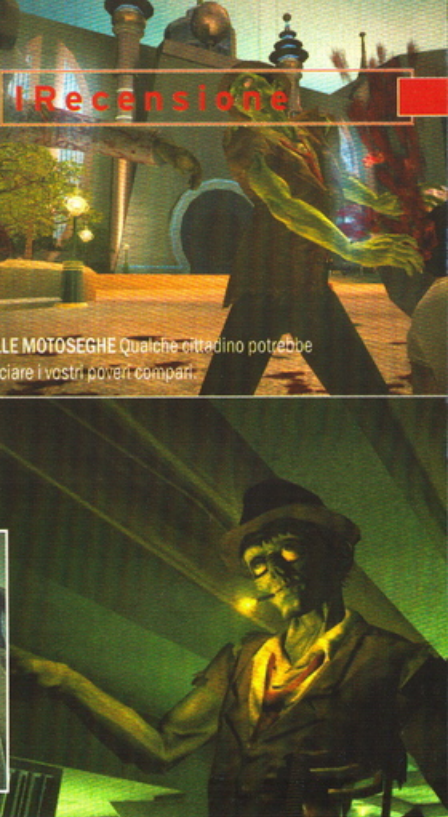
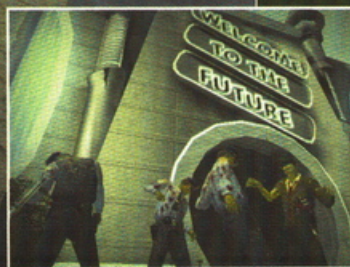
HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4
RAM: 256MB
Scheda Grafica: Classe 2

PRO E CONTRO
+ Modalità di gioco ottime e abbondanti
+ Si possono usare il Maestro Yoda e Darth Vader!
+ Online ben organizzato e gratificante
- Intelligenza artificiale fiacca
- Tutto molto simile al primo Battlefront

la Scheda

GRAFICA	82%
SONORO	86%
CONTROLLI	80%
ATMOSFERA	85%
DESIGN	83%
MULTIPLAYER	90%

Consigliato ai fan di: STAR WARS: BATTLEFRONT E STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

ATTENTI ALLE MOTOSEGHE Qualche cittadino potrebbe sempre falciare i vostri poveri compari.

Stubbs the Zombie in Rebel Without a Pulse

Usare la propria testa come una palla o le interiora come arma?

Pane quotidiano per morti viventi.

Se siete amanti della filmografia horror classica, quella di zombie e morti viventi di vario genere, per intenderci, allora **Stubbs the Zombie** è il gioco che fa per voi. E per una volta assumerete un punto di vista piuttosto originale: scordatevi gli eroi metropolitani e le lotte per la sopravvivenza nelle città infestate dai cadaveri, perché è finalmente giunto il momento di saltare dall'altra parte della barricata e di impersonare uno di "loro". La storia è questa: nel 1933, in piena recessione economica, il commerciante Edward "Stubbs" Stubblefield viene assassinato e sepolto in un campo della Pennsylvania. Ventisei anni dopo un miliardario costruisce sopra questo campo Punchbowl, una città del futuro, e ne risveglia il cadavere. Il gioco inizia, e la città, da una sorta di strana Utopia, si trasforma in un caotico gorgo di morte e di odori non proprio gradevoli nel quale si instaura la dominazione dei non viventi. Stubbs ha dalla sua un bagaglio offensivo del tutto anticonvenzionale. In quanto zombie non può utilizzare direttamente le classiche armi da fuoco, ma può disporre di una serie di attacchi la cui efficacia varia dall'indispensabile al più che superfluo, una scala occupata all'apice dal lancio del braccio, che controlla gli umani e più nel particolare quelli dotati di pistole o mitragliatori, nel mezzo dalla flatulenza stordente e nel fondo dalla testa da bowling. Senza contare l'irrinunciabile capacità di far passare chiunque dalla nostra parte divorandone il cervello. L'interfaccia e i controlli funzionano bene con gli attacchi speciali, ma mostrano il fianco nel corpo a corpo e alla guida di alcuni veicoli; inoltre, l'interattività con lo scenario è leggermente limitata. Risalgono la china invece le scelte stilistiche eccellenti sotto tutti gli aspetti, che rendono **Stubbs the Zombie** un vero spasso da giocare.

L'OPINIONE DI PCGW

Stubbs the Zombie affascina per la sua capacità di mescolare due atmosfere particolari come quella evocata dagli scrittori di fantascienza degli anni 50 e quella cruda e splatter degli horror classici: il tutto alleggerito da un'ironia decisamente sopra le righe che è davvero in grado di "fare" il gioco. Peccato per la ripetitività di alcune fasi.

il Verdetto

STUBBS THE ZOMBIE

86

SVILUPPO
Wideload Games

PRODOTTO
Aspyr

SITO UFFICIALE
www.stubbsthezombie.com

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4
RAM: 256MB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
+ Il concept è davvero originale
+ Stilisticamente grandioso
+ Diverte ed intrattiene con parecchie trovate assurde
- Scarsa interattività con gli scenari
- I controlli alle volte inciampano e rendono il tutto molto frustrante

la Scheda

GRAFICA	87%
SONORO	89%
CONTROLLI	83%
ATMOSFERA	93%
DESIGN	91%
MULTIPLAYER	- %

Consigliato ai fan di:
HALO E CITY OF THE DEAD

SOLO IL PRIMO Una buona serie di adattamenti dai libri di Agatha Christie potrebbe presto sommergerci.

Agatha Christie
E Non ne Rimase Nessuno

Da libro a gioco in dieci piccole mosse.

Questa sì che è una novità.

Per chi non avesse letto il libro, **Dieci piccoli indiani** di Agatha Christie tratta di dieci persone che vengono invitate ad una cena in una magione sperduta su un isola da tale U.N. Owen, che non si mostra se non attraverso registratori. A uno a uno gli ospiti vengono assassinati, i loro omicidi chiaramente ispirati alla filastrocca "Dieci piccoli indiani", tramutata in "Dieci piccoli marinai" nella versione Atari, per ovvi motivi di politically correct. Questo è il poco che possiamo scrivere senza rovinarvi il gioco (o il libro), ma già il titolo dell'adattamento dovrebbe far suonare una campanella.. La trama del videogioco è stata cambiata, e allo stesso tempo introduce un undicesimo elemento (il protagonista appunto). Questa è la mossa che rende il titolo appetibile anche a chi ha letto e riletto il libro. Ovviamente il finale è diverso, e ce ne sono due disponibili, oltre a quello "originale" sbloccabile dopo aver risolto un determinato puzzle. I puzzle sono, come si può immaginare, il perno centrale del gioco. Molti di questi enigmi sono statici, ma la parte sociale investigativa, ovvero il parlare con i dieci ospiti, è ridotta all'osso. Peccato, perché anche se i puzzle sono davvero intriganti e in alcuni casi davvero impegnativi un po' più di investigazione non avrebbe guastato. Il gioco di per sé è appassionante, ma ha una longevità limitata, considerato che i tre finali possono essere visti completando in maniera differente alcuni puzzle nella parte finale del gioco. La grafica non è eccelsa, soprattutto se paragonata ad altre avventure grafiche, ma l'interno della casa di Shipwreck Island è molta ben fatta. La vera pecca grafica sono gli esterni, piuttosto statici. A parte questo, l'avventura emoziona, diverte, sorprende. Proprio come un buon libro. E non è poco. Chi ama Agatha Christie dovrebbe provarlo.

L'OPINIONE DI PCGW

Un'avventura grafica "vecchia maniera" di tutto rispetto, con un mood suggestivo ed enigmi appassionanti, ma non eccessivamente longeva. Ottimo sonoro e musiche di atmosfera, peccato per la grafica, si sarebbe potuto fare di meglio. Consigliato agli appassionati del genere (e del libro).

il Verdetto

AGATHA CHRISTIE: E NON NE RIMASE PIÙ NESSUNO

78

SVILUPPO
The Adventure Company

PRODOTTO
Atari

SITO UFFICIALE
www.atari.com

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4
RAM: 256MB
Scheda Grafica: Classe 2

PRO E CONTRO
+ Molto fedele alle atmosfere del libro
+ Enigmi ben realizzati
+ Doppiaggio più che discreto
- Gameplay a volte macchinoso
- Longevità è decisamente limitata, tre finali sono troppo pochi

la Scheda

GRAFICA	55%
SONORO	75%
CONTROLLI	70%
ATMOSFERA	80%
DESIGN	60%
MULTIPLAYER	-%

Consigliato ai fan di:
SYBERIA 2 E MYST 5

Prince of Persia Due Troni

Due Principi, due stili di gioco. **L'ultima fatica di Ubisoft messa a nudo.**

Da quando **Spirito Guerriero** si è fatto strada nei nostri uffici, credeteci, non siamo più stati tranquilli per le sorti del "nuovo" **Prince of Persia**. Eravamo indubbiamente ansiosi sulla qualità del terzo capitolo della serie, sebbene le notizie in continuo arrivo dagli studi di Ubisoft Montreal ci abbiano mano a mano rassicurato. E ora siamo qui con la confezione de **I Due Troni** fra le mani. Il gioco segna una decisa marcia indietro verso il sistema di gioco, la trama e in generale lo stile che tanto ci avevano affascinato ne **Le Sabbie del Tempo**, pur mantenendo nel complesso il più sviluppato sistema di combattimento riscontrato in **Spirito Guerriero**. La doppia identità del Principe, pur essendo legata a momenti predeterminati, varia la giocabilità e soprattutto risulta interessante ai fini della caratterizzazione del personaggio.

L'OPINIONE DI PCGW

La maledizione di **Spirito Guerriero** è stata troppo vasta per essere debellata tutta d'un colpo, ma **I Due Troni** torna comunque quasi del tutto ai fasti degli esordi. Consigliato, anche se il sistema di controllo via tastiera lo penalizza.

il Verdetto

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

89

SVILUPPO
Ubisoft Montreal

PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
www.princeofpersiagame.com

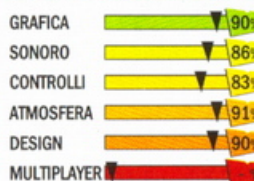
MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: 1 GHz Pentium 4
RAM: 512
Scheda Grafica: Classe 2

PRO E CONTRO
+ È quasi bello quanto **Le Sabbie del Tempo**
+ Gameplay vario ed appassionante
+ Non c'è più Monica Bellucci al doppiaggio!
- Risente ancora di vari problemi ereditati dal secondo episodio
- Controllare il Principe da tastiera può rivelarsi arduo

la Scheda

LEGENDA 0 25 50 75 100

GRAFICA	90%
SONORO	86%
CONTROLLI	83%
ATMOSFERA	91%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	-%

Consigliato ai fan di:
PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO e PRINCE OF PERSIA: SPIRITO GUERRIERO

King Kong

Avete sempre sognato di diventare il re delle scimmie? **Ecco il biglietto per esaudire il vostro desiderio.**

Michel Ancel si è impegnato davvero molto, beneficiando anche della collaborazione di Peter Jackson, per portare sui nostri monitor una versione videoludica, nonché complementare dell'esperienza cinematografica, del nuovo **King Kong**. Il gioco, pur incentrandosi soprattutto sulle fasi simulative dedicate a Jack Driscoll, il protagonista umano, che deve procedere strategicamente per evitare gli scontri con i dinosauri di Skull Island, propone anche alcuni livelli, che potremmo definire "bonus", che ci mettono nei panni del gorilla più amato di tutti i tempi. Esse sono decisamente più orientate verso l'azione pura, ma prevedono anche l'interazione con la bella Ann Darrow.

L'OPINIONE DI PCGW

Un consiglio da tenere assolutamente in considerazione: non acquistate questo gioco se la vostra pazienza è limitata. Il suo livello di difficoltà, dato soprattutto dal sistema di controllo estremamente complesso, può alle volte causare frustrazione.

il Verdetto

KING KONG

85

SVILUPPO
Ubisoft Montpellier

PRODOTTO
Ubisoft

SITO UFFICIALE
www.kingkonggame.com

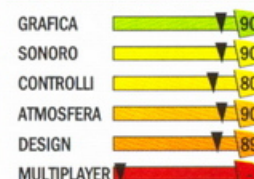
MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: -

HARDWARE TEST
Processore: PIV 2,8GHz
RAM: 512 Mb
Scheda Grafica: 128 Mb Compatibile DirectX9

PRO E CONTRO
+ L'atmosfera è alle stelle
+ Un'esperienza profonda e realistica
+ Le fasi con King Kong sono la parte migliore del gioco
- Un po' breve
- Estremamente difficile e complesso

la Scheda

LEGENDA 0 25 50 75 100

GRAFICA	90%
SONORO	90%
CONTROLLI	80%
ATMOSFERA	90%
DESIGN	89%
MULTIPLAYER	-%

Consigliato ai fan di:
STAR WARS BATTLEFRONT II e PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI

City of Villains

Ricordate gli eroi senza macchia e senza paura di City of Heroes? **Preparatevi ad affrontarli!**

Il nuovo lavoro della NCSoft non è, come potrebbe sembrare a prima vista, un'espansione del fortunato **City of Heroes**, che ha riportato in auge il MMORPG supereroistico. **City of Villains** è un gioco a sé stante, è comprensivo di nuove ambientazioni, archetipi e poteri, e soprattutto introduce la possibilità di combattere tra giocatori in zone apposite contro i supereroi di **City of Heroes.**

La creazione del personaggio, come in ogni MMORPG che si rispetti, è fondamentale, e oltre a tantissime opzioni di personalizzazione della corporatura, dell'uniforme e delle origini del proprio supercattivo comprende cinque archetipi, ovvero classi giocabili, a cominciare dal Brute, dotato di ottimi attacchi corpo a corpo e stamina, l'equivalente del Tanker di **Heroes**. Completano la lista lo Stalker, potentissimo in corpo a corpo ma meno resistente, in grado di sfruttare le ombre e di compiere attacchi a sorpresa (sì, insomma, un rogue); il Dominator ed il Corruptor, classi di casting/supporto ed il Mastermind, in grado di evocare una serie di scagnozzi per fare il lavoro sporco. A parte alcune avventurose rapine in banca ed alcune missioni inedite, il questing PvE di **City of Villains** non differisce molto da quello di **City of Heroes**, se non per la descrizione nel quest log. Chi ha giocato a **Heroes** ricorderà le missioni in cui occorre salvare una personalità, recuperare un oggetto e così via. E se non fosse per alcune instance create apposta, basta sostituire "salvare" con "rapire" e "recuperare" con "rubare" ed ecco definite le quest dei nostri supercriminali. Le missioni, ovviamente, si completano molto facilmente con un gruppo bilanciato, ma chi ama giocare in solo può avvalersi di un'opzione spesso assente dagli altri MMO: la personalizzazione del livello di difficoltà, che ovviamente va a riflettersi sulla propria reputazione (chi gioca a livello facile ha maggiori problemi a trovare un gruppo rispetto a chi gioca in solo alla massima difficoltà, ed è facile capire perché). Ma il Player Vs. Enemy non è certo il motivo principale che ci spinge a portare a termine le missioni, quanto il raggiungere il livello necessario ad entrare nelle tre differenti zone Player Vs. Player

VERY IMPORTANT HEROES Il look dei personaggi è decisamente bizzarro.

DALLA PARTE GIUSTA I cattivi sono sempre più affascinanti dei buoni, no?

implementate in questo titolo. In questi "battleground" (e prendiamo di proposito in prestito questo termine da World of Warcraft) supereroi e criminali si possono scontrare in scenari istanziati che non prevedono solo il massacro fine a se stesso, ma il completamento di alcuni obiettivi per dare potenziamenti alla propria fazione, o svantaggi agli avversari. Le tre zone PvP, dotate di differenti obiettivi e livelli minimi di accesso traggono ovviamente ispirazione dai battleground del bestseller Blizzard, pur trasponendoli in una ambientazione supereroistica. Parlando di ambientazione la nuova zona geografica inserita nel gioco è quella delle Rogue Islands, covo della peggior feccia del globo, e gli scenari confermano in pieno le aspettative. Degrado urbano, prigioni abbandonate e grattacieli così dark da far invidia agli albi più gotici di Batman. L'interfaccia di gioco è, come quella del precedente titolo NCSoft, piuttosto intuitiva, con una facile creazione di macro e buone opzioni di personalizzazione della barra dei poteri. La grafica è ottima, ma piuttosto pesante, e tende a scattare nelle scene più caotiche. Accade spesso: il caos, qui, è davvero di casa.

QUANDO ARRIVA ARRIVA Storia recente: una bella sessione natalizia online!

L'OPINIONE DI PCGW

NCSoft ha aggiunto ulteriore divertimento e giocabilità ad un titolo come **City of Heroes**, già di per sé ottimo. La pesantezza di grafica e motore rendono a volte frustranti alcune fasi di PvP, sebbene in linea di massima non disturbino più di tanto un gioco godibilissimo.

il Verdetto

CITY OF VILLAINS

85

SVILUPPO
NCSoft

PRODOTTO
Cryptic Studios

SITO UFFICIALE
www.cityofvillains.com

MULTIPLAYER
PC: -
LAN: -
Internet: Sì

HARDWARE TEST
Processore: Pentium 4
RAM: 1GB
Scheda Grafica: Classe 3

PRO E CONTRO
- + I cattivi!
- + Il PvP!
- + Livelli di difficoltà personalizzabili
- − Pesante anche su computer potenti
- − Quest PvE quasi identiche a quelle di CoH

la Scheda

GRAFICA	85%
SONORO	80%
CONTROLLI	85%
ATMOSFERA	80%
DESIGN	90%
MULTIPLAYER	90%

Consigliato ai fan di:
CITY OF HEROES e ANARCHY ONLINE